

---

PRINTED AT  
THE "TIMES OF INDIA" PRESS  
BOMBAY.

---

वडोद्रे राज्याचे देशी शाळा खात.

# साचत्र मराठी खेळांचें पुस्तक.

श्रीमंत सरकार महाराज मयोजीराव गायकवाड,  
मेनाखामखेल, ममशेर वडादुर, यांच्या

आज्ञेवरून

प्रसार करणार

अनंत बाधार्जा देवधर.

आवृत्ती पहिली.

संवत् १९३१. इ. स. १९०९.

मुंबई :

गारुड ऑफ इंडिया " आपखान्यांत आपिलें.

या पुस्तकाचेवधा रुप एक रुपीस देविलें जाय.

किंमत १॥ रुपये.

Al 34400  
1931

---

सुंदई :

धी “ टाइम्स ऑफ इंडिया ” आपग्वान्यांत आपिलें.

---

## प्रस्तावना.

श्रीमंत महाराज साहेब यांनी “देशी रमत” हणून एक गुजराती पुस्तक तय्यार करविलें. परंतु मराठी भाषेंत अशा प्रकारचें पुस्तक विलकूल नाहीं हें पाहून निरनिगळ्या प्रांतांमधून ग्वेळांची माहिती मिळवून ती एकत्र करून पुस्तक रूपानें छापण्याची श्रीमंतांनीं इच्छा प्रदर्शित केली व तें काम शाळा खात्याकडे सोंपविलें. त्या इच्छेचेंच हें फळ होय. हें पुस्तक त्या पूर्वीच प्रसिद्ध झालें पाहिजे होतें परंतु कित्येक अपरिहार्य कारणामुळे ते झालें नाहीं. तथापि हल्लीं हें प्रसिद्ध झाल्यामुळे लागलेल्या विलंब क्षम्य होय.

हें पुस्तक सुंदर रीतीनें छापण्यास व त्यांतलें चित्रे वगैरेचें काम मुद्रक रीतीनें करून पार पाडण्यास “टार्जिस्” छापखान्यानें अत्यंत मेहनत घेतली आहे.

J. A. DALAL,

चिद्याधिकारी.





# अनुक्रमाणका.

## भाग पहिला.

### मुलांचे खेळ.

विषय.	पृष्ठ.	विषय.	पृष्ठ.
चक्रणे किंवा राज्य देणे ...	१	१६ गोंदे ...	५४
भिडू बांदून घेणे ...	२	१७ रंगणपाणी ...	५५
भिडू बांदून घेऊन देण समान		१८ हातपोळा ...	५६
पक्ष आल्यावर राज्य देण्याचा		१९ चळनापाणी ...	५६
रंग ... ..	३	२० हडवणापाणी ...	५७
<b>खेळांचें वर्णन.</b>		२१ चोर गळा ...	५८
आठ्यापाठ्या ... ..	५	२२ बदाबदा ...	५९
इडांदाइ ... ..	१४	२३ पान फुंकणी ...	६१
(अ) झकपाणी ... ..	२२	२४ दोवर खेळ ...	६१
(ब) आवक दुबक ... ..	२६	२५ पत्रावळांचा भाग ...	६२
(क) चेंडू बांदू ... ..	२७	२६ पालखा ...	६४
(ख) लाल ( इंग्रजा इडां- दाइ ) ... ..	२८	२७ कांकडा ...	६५
६ खो खो ... ..	३०	२८ भिडू पहिला तारा ...	६८
(अ) मोलापुरी खो खो ...	३२	२९ हर्तापोइ ...	७०
७ हुतुतु ... ..	३३	३० पावडांचा शर्यत ...	७१
८ मुर-मुर ... ..	३५	३१ मुरकाठी ...	७३
९ चिर पाटी ... ..	३६	३२ गोफण ...	७५
१० चेंडूफळा ... ..	३७	३३ सुरपारंबी ...	७७
११ लिंगोरड्या ... ..	४०	३४ चिमणी चिमणी खोपा दे ...	७८
१२ गुंफ्याचा खेळ ... ..	४५	३५ भट्टा ( दगड ) ...	७९
१३ हत्ताचा पाय ... ..	४९	३६ पाणपापट्या ...	७९
१४ भिनपाणी ... ..	५१	३७ दिन दिन टिकोऱ्या ...	८०
१५ भिन-नागोरी ... ..	५२	३८ भिडू यत्ताचयत्ता ...	८१
		३९ पतंग ...	८२
		४० तारा फुंकणे ...	८५

## अनुक्रमणिका.

विषय.	पृष्ठ.	विषय.	पृष्ठ.
४१ सात टाळी ... ..	८५	६५ किलो-बिलो ... ..	१२४
४२ हातास हात ... ..	८७	६६ पुन्च पुन्च रंगण ... ..	१२५
४३ मुईस हात ... ..	८८	६७ वित्त ... ..	१२५
४४ कुरघोडी ... ..	८९	६८ नर्का मूठ ... ..	१२६
४५ मसूरघोडी ... ..	९१	६९ चार बोट चववा ... ..	१२७
४६ आमची लिमची ... ..	९४	७० फडस उडवणी ... ..	१२७
४७ आटक माटक चंपा ... ..	९५	७१ काजूच्या बिया ... ..	१२८
४८ दगड फोडणी ... ..	९६	(अ) सुकरी ... ..	१२९
४९ शिपड्या ... ..	९७	(ब) चोर गल्ली ... ..	१३०
५० पाण कोंबडा ... ..	९७	७२ कोया, कोय मारणूक ... ..	१३१
५१ आवुला का डावुला ... ..	९९	(अ) रंगण डाव ... ..	१३२
५२ पट पट सावळा ... ..	९९	७३ नांबा ... ..	१३३
५३ घेडाघेडा ... ..	१००	७४ अट्टा पट्टा ... ..	१३५
५४ गडगाड्या ... ..	१०२	७५ चिलपाट ... ..	१३६
५५ भोंवरा ( पहिला प्रकार ) ... ..	१०३	७६ लंगर ... ..	१३७
(अ) सुच्चापाणी ... ..	१०५	७७ चोर-शिपाई ... ..	१३८
(ब) नादानादी ... ..	१०७	७८ बेटकुळा ... ..	१३९
(क) जंगी भोंवरा ( दुसरा	७९	७९ गोंठ्या ... ..	१४०
प्रकार ) ... ..	१०८	(अ) एकल काऱ्या ... ..	१४१
५६ लंगडी ... ..	१०९	(ब) दुगदुग पाणी ... ..	१४४
(अ) लमाण लंगडी ... ..	११०	(क) नाकराचा खेळ ... ..	१४६
(ब) सोलापुरी लंगडी ... ..	१११	(ख) चंफा ... ..	१४७
५७ घोडा-घोडा ... ..	११३	(ग) पंजा चोटी ... ..	१४८
(अ) धोतराचा घोडा ... ..	११४		
५८ घन माकड ... ..	११५		
५९ पेठ्या ... ..	११७		
६० शेळ्या-वाघ ... ..	११८		
६१ वाघ-वकऱ्या ... ..	१२०		
६२ वाघ ... ..	१२१		
६३ मंडुक-चुव्वा ... ..	१२२		
६४ नेलाण-बोदला ... ..	१२३		

### चातुर्यात्मक खेळ.

८० बुद्धिलेख ... ..	१४९
८१ वाटोळ्या गंजीफा ... ..	१५०
(अ) दशावतारी गंजीफा ... ..	१५१
(ब) चंग-कांचन ... ..	१७६
(क) हुकूम ... ..	१७९
८२ सोंगळ्या ... ..	१८०

विषय.	पृष्ठ.	विषय.	पृष्ठ.
८२ सोंगट्या—पुढें चालू.		८२ सोंगट्या—पुढें चालू.	
(अ) दुरंगी ( तिफासी )	१८५	(ख) सोंगाट्यांतील बुद्धिबळें	२०६
(ब) चौसर ( „ )...	१९६	८३ मोक्षपट	२०७
(क) हूल ( दुफाशी )...	२०१	८४ मंड्या	२०८

## भाग दुसरा.

### मुलींचे खेळ.

१ चकणें व भिडू वांटून घेणें	२०९	६ घोडा	२३०
खेळांचें वर्णन.		(अ) टाळाचा घोडा	२३१
२ फुगड्या	२०९	७ पिंगा	२३२
(अ) दोन हातांची फुगडी	२११	८ आडवळ धूम—पडवळ धूम	२३३
(ब) बस फुगडी	२१४	९ भोर भेंडी	२३४
(क) चौघांची फुगडी	२१५	१० आविल खेडूं का तबील खेडूं	२३५
(ख) दंड फुगडी	२१६	११ पागोटा	२३५
(ग) एक हाताची फुगडी	२१७	१२ भालेभाल	२३६
(घ) मुई फुगडी	२१८	१३ शालुकशालकी	२३७
(ङ) माकंड फुगडा	२१९	१४ उंदीर—मांजर	२३८
(च) कांसव फुगडी	२२०	१५ हिंगण—बेट	२३९
(छ) लोळण फुगडी	२२०	१६ गोफ ( रास )	२४०
(ज) पाट फुगडी	२२१	१७ वाणिणी—धनगरणी	२४१
(झ) नखुल्या	२२२	१८ भोंडल्या	२४२
३ शिम्मा	२२४	१९ फेर	२४८
(अ) सातारी शिम्मा	२२५	२० झोपाळा	२४८
(ब) चौघांचा शिम्मा	२२५	२१ शेरभर कोंडा	२५८
(क) खांदी शिम्मा	२२६	२२ आजीबाई—आजीबाई	२५९
४ सांखळी	२२६	२३ रंगाचा खेळ	२६०
५ कोंबडा	२२७	२४ झुण्णा	२६२
(अ) उडत कोंबडा	२२९	२५ सास्वा—सुना ( शिकें )	२६४
		२६ पकात्रें	२६८

विषय.	पृष्ठ.	विषय.	पृष्ठ.
२७ टक्याचें भांडण ... ..	२६९	५७ कीस बाई कीस ... ..	२९३
२८ साड्यामाड्या ... ..	२६९	५८ सई-सई ... ..	२९४
२९ आंधळी कोशिबीर ... ..	२७१	५९ भाऊ-बहिणी ... ..	२९६
३० लंगडी कोशिबीर ... ..	२७१	६० कीकाचें पान ... ..	२९८
३१ टिकल्यापाणी ... ..	२७२	६१ काचकिरडा ... ..	२९९
३२ आगिन पासोडा ... ..	२७३	६२ लाह्या ... ..	३००
३३ गेंद गेंद शिवा गेंद ... ..	२७४	६३ मासा ... ..	३०३
३४ छप्पापाणी ... ..	२७५	६४ सुपारी ... ..	३०२
३५ उठी का बठी ... ..	२७६	६५ घर ... ..	३०३
३६ आप्पा धोप्पा ... ..	२७८	६६ मोर ... ..	३०४
३७ खांब खांबोळ्या ... ..	२७९	६७ कुलूप किल्ला ... ..	३०५
३८ चार कोंपरे ... ..	२८०	६८ जातें ... ..	३०६
३९ वेडका वेडका पाय धर ... ..	२८१	६९ पारिजातक ... ..	३०७
४० सुमरीचा खेळ ... ..	२८२	७० बकुळांचा फुलें ... ..	३०७
४१ झगडा ... ..	२८३	७१ एका-वेका ... ..	३०८
४२ कर्तन ह्मर्शा जाशिल कर्शा ... ..	२८३	७२ शिपाई-चोर ... ..	३०९
४३ हाडुशापाणी ... ..	२८४	७३ हर हर बोटे ... ..	३१०
४४ आड बाई आड ... ..	२८५	७४ तामने पिंजन ... ..	३१२
४५ सराचा जोड ... ..	२८५	७५ कारस्कान्या ... ..	३१३
४६ आसोड्या धुऊं का पासोड्या		७६ हातखंड्या ... ..	३१६
धुऊं ... ..	२८६	७७ आंबोडी-दांबोडी ... ..	३१७
४७ अशी लवे तशी लवे ... ..	२८७	(अ) आमदाम ... ..	३१९
४८ अपाटा का झपाटा ... ..	२८८	(ब) आटक माटक ... ..	३२१
४९ आंब्याच्या बनीं चलग मई ... ..	२८८	७८ आपडी थापडी ... ..	३२३
५० ये गोंगा ये ... ..	२८९	७९ कानोल्या ... ..	३२४
५१ उजू बाई गजू ... ..	२९०	८० आंबा ... ..	३२५
५२ शाहा ... ..	२९०	८१ फणम ... ..	३२६
५३ केतकीचें पान बाई की की ... ..	२९०	८२ चिचेचें झाड ... ..	३२८
५४ लाड्या बाई लाड्या ... ..	२९१	८३ गिरगिर मासा ... ..	३२९
५५ सवतीचें भांडण ... ..	२९२	८४ सागर गोटे ... ..	३३०
५६ यन मेन सवती ... ..	२९२	(अ) १-हातांवरचं ... ..	३३०

विषय.	पृष्ठ.
८४ सागर गोटे—पुढें चालू.	
(ब) २—एरखाई ...	३३१
(क) ३—दुराखाई ...	३३२
(ख) ४—तिराखाई ...	३३३
(ग) ५—चौखाई ...	३३३
(घ) १०—वरची एरखाई	३३३
(ङ) १५—वरची दुराखाई	३३४
(च) १८—बोटकं ...	३३४
(छ) १९—चिलीम ...	३३५
(ज) २०—शिळा ...	३३६
(झ) २१—वांग ...	३३६
(ञ) २२—मूठ ...	३३६
(ट) २३—वाळा ...	३३७
(ठ) २४—पाटली ...	३३७
(ड) २५—उस्कांडा ...	३३७
(ढ) २६—धुपधुपी ...	३३७
(ण) २७—मिरची ...	३३७
(त) २८—छाती ...	३३७
(थ) २९—हनुवटा ...	३३७
(द) ३०—शेंडा ...	३३८
(ध) ३१—कुंकू ...	३३८
(न) ३२—भांग ...	३३८
(प) ३३—पानें ...	३३८
(फ) ३४—पानें पुसणें ...	३४०
(ब) ३५—चुना लावणें	३४०
(भ) ३६—अडकित्ता	३४०
(म) ३७—सुपारी फोटणें	३४०
(य) ३८—मुकें फूल ...	३४०
(र) ३९—वाजतें फूल ...	३४०
(ल) ४०—मुकें गाळ ...	३४१

विषय.	पृष्ठ.
८४ सागर गोटे—पुढें चालू.	
(ब) ४१—वाजतें गाळ ...	३४१
(श) ४२—आफडे का नाफडे ... ..	३४१
(प) ४३—वीत का पुंजी	३४२
(स) ४४—पाऊस ...	३४२
(ह) ४५—द्राक्षांचा घड	३४२
(ळ) ४६—पिंजरा ...	३४३
(क्ष) ४७—गोठा ...	३४३
(ज्ञ) ४८—दरवाजा ...	३४४
(अअ) ४९—उखळ ...	३४४
(बब) ५०—बांव ...	३४५
(कक) ५१—तळें ...	३४५
(गख) ५२—चूल ...	३४६
(गग) ५६—भाकन्या भाजणें	३४६
(घघ) ५७—चूल उचलणें	३४७
८५ सागरगोठ्यांचे किरकोळ खेळ	३४७
८६ कांचापाणी ... ..	३४९
८७ अनुकरणात्मक खेळ ...	३५०
८८ उखाणे ... ..	३५१
८९ फरेंमरें ... ..	३५२
९० वाघवकरी ( प्रकार पहिला )	३५५
९१ वाघवकरी ( प्रकार दुसरा )	३५८
९२ ताबूल फळ ... ..	३५८
९३ सोंगट्या—	
(अ) कवड्या ... ..	३६४
(ब) ओकाबोकी ...	३७०
(क) उडत पगडा ...	३७१
९४ देखत भूल ... ..	३७२
९५ खेळासंबंधी परिभाषिक शब्द	३७४

# मुलाचे खेळ.

## चकणें किंवा राज्य देणें.

आरंभी खेळणाऱ्या सर्व मुलांनी वाटोळें उभें राहवें. नंतर सर्वांनी दाव्या बाजुबाज्याच्या दाळीचा आवाज सर्वांच्या शेवटीं ऐकुं येईल. म्हणजे त्याच्या दाळी सर्वांच्या शेवटीं पडेल. त्याच्यावर **राज्य** आलें असें समजावें. त्याच्यावर राज्य येतें त्यास **चोर** किंवा **राज्य देणारा** असें म्हणतात.

कोणाची दाळी शेवटीं पडली तें बहुमतानें ठरवावें.

प्रथम खेळणाऱ्या मुलांपैकी कोणा तरा तिघांजणांनीं एकमेकांच्या हातांच्या बोटांत बोटे अडकवून हात उंच करून उभें राहवें. नंतर त्या तिघांनींही एकदम एकमेकांचे हात सोडून. आपआपल्या डाव्या हाताच्या पंजावर उजव्या हाताचा पंजा उलथा अगर पालथा ठेवावा. किंवा उजव्या हाताच्या पंजावर डाव्या हाताचा पंजा उलथा अगर पालथा ठेवावा. ज्याचा पंजा बाकीच्या दोघांच्या पंजाहून निगळा पडेल. तो **उजवला** किंवा **मुट्ला** असें समजावें; म्हणजे दोघांचे पंजे उलथे पडले. व एकाचा पालथा पडला. तर ज्याचा पालथा पडला असेल. तो **उजवला** असें समजावें. उजवलेल्या मुलानें बाकीच्या मुलांपासून दूर व्हावें.

नंतर पहिले शिल्लक राहिलेले दोन व खेळणारे जे इतर गर्डी असतात त्यांपैकी एक मिळून तिघांनी पुनः चकावें. म्हणजे वर सांगितल्याप्रमाणें करावें; याप्रमाणें दोहोशिवाय बाकीचे सर्व गर्डी उतरेपर्यंत पुनः पुनः करावें. नंतर जे दोन गर्डी उतरावयाचे राहिले असतात त्यांच्या मदतीस उतरलेल्यांपैकी एक इसम घेऊन त्या तिघांनींही त्या दोहोपैकी एकजण उतरेपर्यंत चकत राहवें. याप्रमाणें एका शिवाय बाकी सर्व मुलगे उतरले. कीं जो एक शिल्लक राहिला असेल. त्याच्यावर **राज्य** आलें. म्हणजे तो **चोर** झाला असें समजावें.

खेळणारांपैकी एका मुलाने आपले दोन्ही हात जोडून त्यांच्यामध्ये एक बारीक काडी धरार्वा. ती अशी की. तिचे एक टोक हातांत. असावे. व एक किंचित् हाताच्या बाहेर रहावे. नंतर सर्व खेळणारांनी एका मागून एक याप्रमाणे ती काडी थोड थोडी बाहेर ओढार्वा. ज्याच्या ओढण्याने ती काडी हातांच्या बाहेर पडेल तो चोर झाला असे समजले. राज्य देण्याच्या ह्या रीतीस "काडीखेची" असे म्हणतात.

## भिडू वांटून घेणे.

खेळणाऱ्या मुलांपैकी दोघांजणांनी एक ठिकाणी बसावे. व बाकीच्या मुलांनी दोघां दोघांची एकेक जोडी करून बसलेल्या मुलांपासून काही अंतरावर जावे. नंतर त्यांपैकी प्रत्येकजणाने आपापणांस कोणते तरी नांव ठेवावे. उदाहरणार्थ—अ व ब ह्या दोन मुलांच्या जोडीतल अने आपले नांव चंद्र व बने आपले नांव सूर्य असे ठेवावे. याप्रमाणे सर्व जोड्यांतल मुलांनी आपआपली नावे ठेवली. म्हणजे एकेका जोडीतल मुलांनी एकमेकांच्या खांद्यावर हात ठेवून बसलेल्या दोन मुलांजवळ यावे.

नंतर एका जोडीतल मुलांनी बसलेल्या मुलांस उद्देशून म्हणावे.

“कोणी त्या चंद्र आणि कोणी त्या सूर्य.”

मग बसलेल्या मुलांपैकी एकाने म्हणावे.

“आम्हाला पाहिजे चंद्र.”

त्याने असे म्हटले. की ज्याने आपले नांव चंद्र ठेविले असेल. त्या मुलाने ज्याने त्यास मागितले असेल, त्याच्याकडे जावे; व जोडीतल्या दुसऱ्या मुलाने बसलेल्या दुसऱ्या मुलाकडे जावे.

वर मागितल्याप्रमाणे बसलेल्या दोन मुलांपैकी प्रत्येकाने आळी-पाळीने भिडू मागून घ्यावा. ह्याप्रमाणे सर्व जोड्या येऊन गेल्यावर व बसलेल्या दोन मुलांनी भिडू मागून घेतल्यावर. खेळणाऱ्यांचे दोन सम-समान पक्ष होतात. हे उघडच आहे.

किंथेक खेळांमध्ये त्याच खेळाम लागू अशा राज्य देण्याच्या रीती आहेत. त्या त्या खेळांत दिल्या आहेत.

ही वर सांगितलेली भिडू वांटून वेण्याची रीत बहुधा अल्पवयस्क मुलांसच लागू पडते; परंतु जरा वयस्क मुलें झालीं हणजे ह्या रीति-प्रमाणें भिडू वांटून न घेतां त्यांतीलच दोन पुढारी होऊन योग्यते-प्रमाणें समसमान पक्ष होतात. अशा रीतिनें भिडू निवडून घेतात.

## भिडू वांटून घेऊन दोन समान पक्ष झाल्यावर त्यांपैकी एकावर राज्य देण्याची रीत.

खेळणारांनीं आपले दोन समसमान पक्ष केल्यावर खेळण्यास सुरवात करण्यापूर्वी, आधीं कोणीं खेळावें हणजे कोणीं राज्य ध्यावें, हें ठरविण्या-करितां कोणत्या तरी एका पक्षांतल एक मुलगा ढव्वू पैशा एवढा अथवा त्याहून जरा सरस असा एक कौलाचा\* तुकडा घेतो, व त्याच्या एका बाजूस खुणेकरितां पाणी अगर चुना लावून ती बाजू ओली अथवा पांढरी करितो. कौलाच्या कोरड्या अगर चुना लावलेल्या बाजूस सुकी अथवा पांढरी व ओल्या बाजूस ओली अगर काळी असें हणतात.

नंतर तो दुसऱ्या पक्षांतल पुढारी मुलाम विचारतो : " तुमची ओली अगर पांढरी कीं सुकी अगर काळी. " मग तो दोहोंपैकीं कोणती तरी एक बाजू आपली असें सांगतो. नंतर पहिला मुलगा तो कौलाचा तुकडा वर फेंकतो. तो तुकडा जमिनीवर पडल्यावर वरची बाजू जर दुसऱ्या पक्षांतल मुलानें सांगितल्याप्रमाणें निघाली, तर पहिल्या पक्षावर राज्य येतें; पण तीच बाजू जर दुसऱ्या पक्षांतल मुलानें सांगितल्या-प्रमाणें निघाली नाहीं, तर दुसऱ्या पक्षावर राज्य येतें.

ह्या शिवाय कित्येक ठिकाणीं व विशेषतः कित्येक खेळांत कौलाच्या तुकड्या ऐवजीं पैशाचा उपयोग करितात. हणजे मुखवड्याकडील बाजूस " जी " व त्याच्या पाठीकडील बाजूस " ऊंध " अशा संज्ञा देतात व ह्या रीतीस " जरी उंधेची रीत " असें हणतात. हणजे पैसा वर फेंकल्यावर वरप्रमाणें जरीची बाजू वर येऊन ती ज्यानें धरली असेल त्यानें प्रथमतः डाव ध्यावा व दुसऱ्यानें द्यावा.

\* ह्या रीतीस उन्हाळ्या पावसाळ्याची रीत असेंहि कित्येक ठिकाणीं हणतात.





आठ्यापाठ्याची चाटी किंवा टाळी घेणे.

**Figure 1**

---

---

ह्या खेळास विशेष महत्त्व येण्याची मुख्य कारणे व्यायाम व करमणूक हीं होत. व अलाकडे हा खेळ राष्ट्रीय खेळाच्या तोडीचा होण्याजोगता आहे असें कित्येक विद्वान मंडळीस वाटल्यावरून पुणे येथील कांहीं देशाभिमाना लोकांच्या मनांत हा आपला खेळ तसा व्हावा अशी इच्छा

उत्पन्न झाली; आणि त्यावरून त्यांनी त्यास शास्त्रीय स्वरूप देण्याचा यत्न केला. व तो बऱ्याच अंशी सिद्धीस गेला आहे.

**पुणे** येथील ह्या मंडळास ह्या खेळास व्यवस्थित स्वरूप देण्यासाठी काय काय खटपटी कराव्या लागल्या त्याची हर्काकत ग्वाली थोडक्यांत दिली आहे:—

प्रथम सन १८७१ ह्या वर्षी कांहीं जणांनी “ नातु आठ्यापाठ्या ऋब ” नांवाचा एक ऋब स्थापन केला. आणि तेव्हांपासून ह्या खेळाची आवड लोकांस जास्त होऊं लागून सन १८८७ पर्यंत आठ्यापाठ्या खेळणारे लोकांचे आणखी सहा ऋब झाले; आणि पुढें ह्या मंडळाचे परस्परान्त सामनेही होऊं लागले. परंतु खेळासंबंधी ठराविक नियम नमन्यामुळे, वारंवार वाटाघाटी होऊन खास निकाल असा कांहींच लागत नसे. त्यामुळे खेळांतील मजा नाहीशी होई. केव्हां केव्हां तर डाव ऐन रंगांत आला असतां एकदम बंद करवा लागे; व कित्येक वेळां तर हातघाई पर्यंत देखील प्रसंग येऊन ठेपे.

ह्या व दुसऱ्या अनेक कारणांवरून ह्या खेळासंबंधी ठराविक नियम असावे असा विचार करून पुण्यांतील सातह ऋबांनी मिळून महा-गव्हांतील निगनिगळ्या ठिकाणी हा खेळ कोणकोणत्या रीतिने खेळण्यांत येतो ती माहिती मिळविली; व त्यासंबंधी सर्व साधारण असे कांही नियम केले.

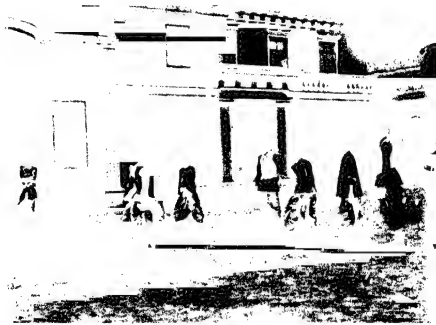
ता. १७ मोहें जून सन १८८८ रोजीं वर मागितलेल्या सातह ऋबांतील मंडळांची विश्रामवागेत सभा होऊन त्यांनी “ आर्य क्रीडाद्वारक

समाज" नांवाची संस्था स्थापन केली. ह्या समाजापुढें ठरलेले नियम वाचण्यांत आले. व पुढें ह्याच समाजानें ते आपण प्रसिद्ध केले.

हा खेळ मैदानांत अथवा रूंद अशा गस्त्यावरहि खेळतात. हा खेळ खेळण्याचे मुख्य दिवस ह्मणजे मार्चा पुनवैवासून—टांडी पाणिमे-  
पासून—ते रंग पंचमीपर्यंत व विशेषतः चांदण्या रात्री. पण अर्लाकडे पुष्कळ ठिकाणीं "आठ्यापाठ्या ऋतू" स्थापन झाले असून हा खेळ रोज संख्याकाळां अगर सुट्टीच्या दिवशीं खेळण्यांत येतो.

**पाठ्या पाडणें.**—पाठ्या पाडावयाच्या त्या एकंदर खेळणारांच्या प्रमाणावर पाडाव्या लागतात. एका पक्षाकडे जितके भिडू असतात तितक्या पाठ्या पाडाव्या. जिकडून खेळ सुरू करावयाचा असेल, त्या बाजूच्या पहिल्या पार्टीस "चांभार पार्टी" अगर कोठें कोठें "कपाट पार्टी" असें म्हणतात. चांदण्या रात्री खेळ खेळावयाचा असतो तेव्हां बहुतेक रून पाठ्या पाड्यानेच पाडतात. दिवसा मात्र पाण्यानें अगर रांगोळांच्या किंवा कोठें कोठें पांड्या स्वच्छ पिठाच्या अथवा रांगेच्या पाडतात. जर खेळण्यांत एका पक्षाकडे ११ भिडू असतात तर पाठ्या ११ पाडाव्या व त्यांच्या मधोमध एक उर्भा पार्टी पाडावी. ह्या पार्टीस "सुटुंग" अगर "सुटुंग पार्टी" (सुरपार्टी) असें म्हणतात. पाठ्या पाडण्याचें साधारण प्रमाण असें धरितात कीं, खेळणारे गर्डी असतात त्यांतील मध्यम प्रतीच्या गड्यानें उभें बहून आपल्या चार बांवे इतकी लांब पार्टी पाडून तिचे बरोबर दोन भाग सुटुंग पार्टीनें करावे. आतां पहिल्या पार्टीत व दुसऱ्या पार्टीत जे अंतर असतें, तें सुद्धां बरील प्रमाणांत असावें लागतें; म्हणजे सुटुंग पार्टीनें पहिल्या

दोन पात्र्या विभागल्या असता त्या दोहोंमध्ये एक चौस झाला पाहिजे. अलाकडे पाठी सुमारे १६-१८ फूट व कोठे कोठे १४ फूट पाडितात: व तिच्या मध्यावर मुर्दुंग पाठीची रेपा येते. ह्मणजे तिचा अर्ध ८-९ अगार कोठे ७ फूट होतो व तितकेंच अंतर ठेवून दुसरी पाठी पाडितात. ह्याप्रमाणे शेवटपर्यंत करावे लागते. ह्मणजे पात्र्या पाडणे पुरे होते. ह्याप्रमाणाने पात्र्या पाडल्या ह्मणजे पहिल्या व दुसऱ्या पाठीत दोन ८-९ अगार ७ फूटांचे चौस होतात. ह्या प्रत्येक चौसाम



आश्यापाश्याचा काडा.

“कोडा” ह्मणतात आणि शेवटच्या पाठीस “लोनपाठी” ह्मणतात.

एकंदर जे गडी असतील त्यांपैकी दोन पुढारी होऊन निम्मे निम्मे गडी बांदून घेतात. अशा रीतीने ह्या खेळांत दोन समसमान पक्ष होतात. मात्र दरक पक्षाकडे सारख्या योग्यतेचे गडी बांदून येतील, अशा व्यवहारदारी घेतली पाहिजे. नंतर कोणत्यातरी पक्षाकडे राज्य देऊन खेळण्यास सुरुवात होते.

**खेळण्याची रीत.**— आरंभीं राज्य देणोर पाठ्या धरतात, हणजे प्रत्येक पार्टीवर राज्य देणाऱ्या पक्षापैकीं एकेक गर्डी आपआपलें तोंड चांभारपाटीकडे करून त्या पक्षाचे सर्व गर्डी याप्रमाणें उभे राहतात. त्यांच्यापैकीं जो सर्वांत पटाइत खेळणाऱा असतो, तो चांभारपाटीवर उभा राहतो. चांभारपाटी व मृदंगपाटी ह्या दोन पाठ्या त्यास संभालावयाच्या असतात. त्यास “मृदंग्या” किंवा “मुदंग्या” असें हणतात.

राज्य देणाऱ्या गड्यांनीं पाठ्या धरल्यावर राज्य घेणारे गर्डी चांभारपाटीच्या बाहेर लोणपाटीकडे तोंडें करून उभे राहतात. नंतर त्यांच्यामध्ये जो पुढारी असेल तो मृदंग्याच्या हातावर टाळी देतो. मग मृदंग्या “काडें” चिंतो.\* त्यानें काडें चिगल्यावर राज्य घेणारे पाठ्यांच्या आंत जाऊ लागतात. पाठ्या धरणांचा काम आपापल्या पाठ्यांतून जाणाऱ्या गड्यांस मागवयाचें असतें. व पाठ्यांतून जाणाऱ्या गड्यांचे काम त्यांस आपणांस मागूं न देतां लोणपाटीपलीकडे जाऊन पुनः चांभारपाटी ओलांडून बाहेर पडावयाचें असतें. राज्य घेणारे गर्डी पाठ्यांतून जाण्याचा प्रयत्न करीत असतां. राज्य देणारे आपआपल्या पार्टीवर वाटेत तेथें उभे राहून आथवा इकडे तिकडे धांवून, त्यांस मारण्याचा व तें न साधल्यास पुढील पार्टीत जाण्यास प्रतिबंध करण्याचा प्रयत्न करीत असतात. मृदंग्या देखील आपल्या मृदंगपाटीवर वाटेत तेव्हां वाटेत त्या ठिकाणीं जाऊन समोरच्या खेळणाऱ्यांस मागण्याचा अथवा ते पार्टीतून मुदून जात असल्यास त्यांस अडकविण्याचा प्रयत्न करीत असतो. मृदंग्या चांभारपाटी व मृदंगपाटी यांवरून वाटेत त्यावेळीं व वाटेत त्या ठिकाणीं जाऊं शकतो. इकडे राज्य घेणाऱ्यांचें लक्ष्य अवश्य

काडें चिरण्याचा चाल सर्वच ठिकाणीं पहाण्यांत येत नाहीं.



आठ्यापाठ्याचो कोडे फोडणे.

असेलें पाहिजे. कधी कधी **राज्य** घेणारे गडी कोंडींत सांपडतात. एखादा गडी मारला अगर अटकावला न जातां कोंडींतून निसटून पुढच्या पार्टींत गेला, ह्मणजे त्यानें कोंडीं फोडली असें ह्मणतात. कोंड्या झाल्याशिवाय डावास रंग येत नाही. कारण ग्ळेळण्याची खरी खुर्ची कायती कोंडी फोडण्यांतच असते.

पात्र्यांतून निवून जाणाऱ्या गड्यांपैकीं एखादा गडी **लोणपाटीपलीकडे** गेला ह्मणजे त्या पार्टीवरील गड्यास त्यास "तोंड द्यावें लागतें," ह्मणजे आपलें तोंड **चांभारपाटीकडून** फिरवून **लोणपाटीकडे** करावें लागतें. कधी कधी असें होतें कीं एक गडी **लोणपाटीपलीकडे** गेलेला असतो, आणि दुसरे, एक दोघेजण, **लोणपाटीच्या** अलीकडे आलेले असतात. ह्यावेळीं **लोणपाटीवरील** गड्यांस ह्या दोघांपैकीं कोणास अटकाव करावा याची पंचाईत पडते. खरें पाहिल्यास बाहेर गेलेल्या गड्यास अटकाव करण्यासच त्यास तोंड द्यावें लागतें. त्यानें असें करतांच **लोणपाटीच्या** अलीकडील गडी "भाभा" असें ओरडून **लोणपाटीपलीकडे** जातात.

**लोणपाटीपलीकडे** गडी गेला कीं, त्यास पुनः उलटून मागे द्यावें लागतें. तो जसजसा एका पार्टींतून दुसऱ्या पार्टींत येतो तसतसे त्या त्या पार्टीवरचे गडी त्यास तोंड देतात. **लोणपाटीपलीकडे** गेलेल्या गड्यांपैकीं जर एखादा इसम मारला न जातां **चांभारपाटी** ओलांडून बाहेर पडला, ह्मणजे डाव सुरू करतांना **राज्य** घेणारे जेथें उभे असतात तेथें तो आला. ह्मणजे विरुद्ध पक्षावर डाव





आस्थापात्राज्ञा लोण पग न नेने वळचो वांढी,



होते\* आणि डाव देणान्या पक्षाचे गर्डी " लोण†" असें मोठ्याने ओरडतात. राज्य देणारांपैकी एखादा गर्डी राज्य घेणारांपैकी एखाद्या गड्यास मारीपर्यंत व्यान्यावर कितीहि डाव झाले, तरी त्यांस पुनः पुनः पाठ्या ~~ह्या~~ पाहिजेत. राज्य घेणारांपैकी एखादा गर्डी माला गेल्या, ह्मणजे चालत असलेल्या डाव तेथेच संपून राज्य घेणारांवर राज्य येते, व दुसऱ्या डावास सुरुवात होते. याप्रमाणे हा खेळ चालतो.

मर्याद वर्णन हा खेळ कसा खेळावा हें नुसतें लक्षांत यावें ह्मणून दिलें ~~ह्या~~ हा खेळ कसा खेळतात हें पाहून माहिती करून घेऊन मग हें वर्णन वाचले ह्मणजे हा खेळ कसा खेळावा याची पूर्ण माहिती होईल.

\* वेळगांवाकडे जो गर्डी प्रथम लोणपाटी पल्लकडे गेल्या असेल त्यानेच चांभारपाटी अल्लकडे आले पाहिजे. तरच डाव होतो. पण येथे " आर्य-कांभारक " मंडळाची रीत छापून प्रसिद्ध केलेल्या नियमांवरून समजव.

किंतुक ठिकाणी लोण घेऊन एक गर्डी आल्या ह्मणजे त्याने लोणपाटीच्या अल्लकडील गड्यांस लोण दिलें ह्मणजे झालें. अशा नियमाने लोणपाटी पल्लकडे जाण्यास सर्वास लागत नाहीं. जो गर्डी जेथे असेल, तेथे त्यास लोण मिळालें म्हणजे त्यानें पल्लकडे व चांभारपाटी ओलांडून जाण्याचा प्रयत्न करावा.

† लोणा पेंवजी मुंबईस "सुर" मालवण प्रांता "फळा" व बडोदे व इतर किंचेक ठिकाणी "दोरया" असें म्हणतात.



## इटी-दाडू-इट-दांडू.

—

गिल्लीदांडू. टिपलीदांडू. चिनीदांडू.

चापरगोळा. कोयंडेवार.

हा खेळ फार दांडगट आहे. अशक्त मुलांस तो चांगला खेळतां यावयाचा नाही. याचा प्रसार विशेषें करून खेड्यापाड्यांतील मुलांस फार आहे. खेड्यांतील मुले साधारणपणें बरीच धडधाकट व सशक्त असल्यामुळे तीं हा खेळ मोठ्या आवेशाने खेळतात.

इटी-दांडूचे प्रकार अनेक आहेत. त्यांत झकृपाणी हा मुख्य आहे. द्याशियाय जे इतर प्रकार आहेत. ते महत्वाचे नसल्यामुळे, ते सर्व पुढें न देतां नमुन्यामाठीं म्हणून त्यांच्यापैकीं तीनच ह्या पुस्तकांत दिले आहेत.

झकृपाणीतील 'वकट,' 'लेंड,' 'मुंड,' 'नाल,' 'आर,' आणि 'वेंद,' या शब्दांवरून ह्या खेळाची मूळ उत्पत्ति तेलंगणांत झाली अमाची, असें अनुमान आहे. कारण बर्गल शब्द तेलगु भाषेतील 'ओळ्टी,' 'गेंडु,' 'मृदु,' 'नालग,' 'आरू,' आणि 'ऐदु' ह्या शब्दांचे अपभ्रंश आहेत. तेलंगणांत इटी-दांडू खेळतांना ह्या वर दिलेल्या तेलगु शब्दांचा उपयोग करीत असून त्यांचा अर्थ त्या भाषेत अनुक्रमें 'एक,' 'दोन,' 'तीन,' 'चार,' 'सहा' व 'पांच' असा आहे. कित्येक ठिकाणी 'वकट,' 'लेंड' वगैरे शब्दांस जरी निराळीं नांवें आहेत तरी तेथेहि

‘ वॅकट,’ ‘ लेंड,’ ह्याच शब्दांचा उपयोग करण्याचा जास्त प्रघात आहे. ह्मणून हा खेळ प्रथम तैलंगणांत निवृत्त पुढें ह्याचा ठिकठिकाणीं प्रसार होऊन गेला असावा असें मानणें चुकीचें होईलसें वाटत नाही.

**खेळणारांची संख्या.**— दोन किंवा त्यांहून ज्यास्त पण सम.

**खेळण्याची जागा.**— मोकळें मैदान.

**सहित्य.**— एक इशी व एक दांडू

**इशी.**— लांकडाचा केलेला असतो. ती तीन चार आंगळें लांब असून, मध्य जाड व दोन्ही टोंकांकडे निमुळती होत गेलेली असते. कित्येक ठिकाणी इशीच्या एवजीं हिंणण बेट\* ह्मणून एक फळ आहे तें वापरतात. हिंणण बेटाचा आकार वाटोळा असून जरा दोन्ही बाजूंस निमुळता असतो.

**दांडू.**— दांडूहि लांकडाचाच केलेला असतो. तो सरासरी इंचभर जाड व सरळ असून एक हात लांब असतो. त्याचें एक टोंक किंचित् ज़परे असतें.

**भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.**— भिडू वांटून घेण्याच्या रीतीप्रमाणें निम्मेनिम्म् भिडू वांटून घेऊन खेळणारे आपले दोन समसमान पक्ष करतात; व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें त्यांपैकीं एका पक्षावर राज्य देतात.

**गल्ली.**— राज्य दिल्यानंतर कोणी तरी एक गर्डा सरासरी पांच सहा आंगळें लांब व दोन तीन आंगळें रुंद अशी एक लहानशी खांच जमिनींत पाडतो; तिला गल्ली असें ह्मणतात.

\* हीं फळे बाजारांत विकत मिळतात. इशीपेक्षां हिंणण बेटांनीं खेळतांना अतिशयच मौज येते.



### कोलणे.

**कोलणे.**—गहरीवर इटी आडवी ठेवून तिच्या ग्वालीं दांडूचें चपटें टोंक घालून दांडू दोन हातांनीं गच्च धरून किंचित् ग्वालीं वांकून जेव्हां कोणी ती “इटी” उडवितो तेव्हां त्यास “कोलणे” असें म्हणतात. कित्येक ठिकाणीं इटी आडवी न ठेवितां उभी ठेवून मागच्या टोंकावर दांडू धरून इटी उडविलेली पहाण्यांत येते. आणि कित्येक ठिकाणीं तर दांडू उभ्या इटीच्या मागच्या टोंकावर धरून पायाचा धक्का इटीस लागेल अशा बेतानें तो मारून ती उडवितात.

जातां “वकट,” “रेन्ड” इत्यादि ज्या मोजण्याच्या संख्या वर सांगितल्या आहेत त्या त्या संख्यांच्या निरनिराळ्या संज्ञा केल्या आहेत व त्या संज्ञास निरनिराळीं स्थानेहि दिलीं आहेत ; त्या स्थानांपासून पुढे पुरा न झाल्यास टोला मारावा लागतो. त्याचें वर्णन खाली दिलें आहे:—



### वकट.

१. वकट.—पायाच्या बोटांवर इटी ठेवून ती जरा वर उडवून, जमिनीवर पडण्यापूर्वी तिच्यावर टोला मारून वरच्यावर उडविणें ह्यास “वकट” अगर “पांव” असें म्हणतात.



### रेन्ड.

२. रेन्ड.—कोठें कोठें “लेन्ड” अगर “चिडी” असें हणतात. हणजे इडीचें एक टोंक हातांत धरून, दुसरें जमिनीकडे करून. ती खाली सोडून जमिनीस लागण्यापूर्वी मधल्या मध्येच तिच्यावर टोला मारून ती फेकणें.

कियेक ठिकाणी “रेन्ड” अशी मारितात. कीं इटीचें एक टोंक जरा जमिनीकडे कलतें केलेलें असून त्या टोंकावर दां चा खालून एक हळूच टोला मारिला हणजे, दुसरें टोंक आपे आप फिरून दांडू जवळ येतें. त्यावेळीं त्याच्यावर ज.रातें टोला मारिला, कीं “रेन्ड” मारणें होतें.



### मुंड.

३. मुंड अगर मिट्टी.—हणजे डाव्या हाताचीं पांच बोटे लांब करून अंगठ्याशीं एका ठिकाणीं जुळून जो शंखासारखा आकार होतो त्याच्यावर इटी ठेवून अगर डाव्या हाताची मूठ उभी अथवा आडवी धरून तिच्यावर इ.टी ठेवून ती जरा वर उडवून तिच्यावर टोला मारला म्हणजे मुंड होतो.

### नाल.

४. नाल अगर घोडा.—हणजे हाताचें पहिलें ( तर्जनी ) व शंवटचें बोट ( अनामिका ) लांब करून बाकीचीं बोटे दुणन



( ૨૦ )

ત્યા દોહોંવર ઇટી ઠેવૂન થોડી વર ઉડવૂન તિચ્યાવર ટોલા  
મારલા મ્હળજે નાલ હોતે.



નાલ.



માર.

૧. આર અગર હોલા. — ઇટાં ડોલ્યાવર ઠેવૂન માનેસ હિસકા  
દેઝન તી ખાલી પડત અસતાં, તિચ્યાવર ટોલા મારળે.

६. वेद उर्फ वैद्य.—हणजे हात दुणून, कोंपरावर इटी ठेवून,  
ती थोडी उंच उडवून तिच्यावर दांडूचा टोला मारणें.



वेद.

७. झकू अगर झूल.—ही फक्त सातवी संज्ञा मोजण्याची आहे.  
अशा प्रमाणें सात दांडू बरोबर भरले हणजे एक झकू  
होतो. तो 'झकूचा दांडू पुरा होऊन " वकट " मोज-  
ण्यास अवकाश सांपडला नाही, हणजे पुन्हां वर सांगितल्या-  
प्रमाणें कोलावयाचें आणि खेळाच्या आरंभी जसें खेळतात  
त्याप्रमाणें पुन्हां खेळावयाचें असतें.

**खेळणारांनीं उभें राहण्याची जागा.**—राज्य घेणाऱ्या पक्षांनीं ज्या मुळाची राज्य घेण्याची पाळी असेल, तो गल्लीजवळ उभा राहतो, व त्याचे भिडू गल्लीपासून कांहीं अंतरावर आपणांस **इटी** लागेल अशा ठिकाणीं जाऊन बसतात. 'राज्य देणाऱ्या पक्षांतोळे सुवे गडी **गल्लीसमोर इटी** जितकी लांब जाण्याचा संभव असेल, तितक्या अंतरापासून तो तहत **गल्लीपर्यंत इटी** झेलण्यासाठीं निरनिराळ्या ठिकाणीं उभे राहतात.

### झकूपानी.

**खेळण्याची रीत.**—राज्य घेणाऱ्या पक्षांतोळे जो गडी पहिला खेळणारा असेल त्यानें इटी अशा रीतीनें कोळाची की, ती झेलण्यासाठीं समोर उभे राहिलेल्या राज्य देणाऱ्या मुळांपैकीं कोणासहि झेलतां येऊं नये; म्हणजे ज्या ज्या ठिकाणीं झेलणारे उभे असतील, त्यांपैकीं कोणत्याही ठिकाणीं ती न पडेल, अशाविषयीं कोळ्यांनीं सवरदारी घेतली पाहिजे.

कोळलेली इटी झेलण्यासाठीं समोर उभे असलेल्या मुळांपैकीं एखाद्यानें ती झेलली, तर राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो. मग त्यास त्याची पाळी पुनः येईपर्यंत खेळतां येत नाहीं. एकाच्या हातून डाव गेला कीं, त्याच्यामागून ज्याची पाळी असेल तो राज्य घेण्यास गल्लीजवळ येतो.

कोळलेली इटी कोणीं झेलली नाहीं, तर ती कोळल्यानंतर राज्य घेणारा मुलगा गल्लीमध्ये दांडू उभा धरतो. नंतर राज्य देणारांपैकीं कोणीतरी एक गडी, इटी ज्या ठिकाणीं पडली असेल, त्या ठिकाणीं

उभा गहून तें ती हातांत घेतो, व गल्लींत उभ्या धरलेल्या दांडूवर ती लागेल, अशा रीतीने तो ती गल्लीकडे फेंकतो.

जर इटी दांडूस लागली, तर राज्य घेणाऱ्या गड्याच्या हातून डाव जातो.



### भाजी.

दांडूवर फेंकलेली इटी जर दांडूस लागली नाही, तर राज्य घेणारा ती घेऊन गल्लीजवळ येतो, व भाजी मारतो. म्हणजे आपल्या उजव्या हाताच्या मुठींत दांडू धरून मुठीवर दांडूस लागून इटी ठेवितो, मग ती थोडी वर उडवून तिच्यावर दांडू मारितो. ही भाजी अशा रीतीने मारिली पाहिजे की ज्या बाजूस खेळावयाचें असतें, म्हणजे ज्या बाजूस राज्य देणारे उभे असतात, त्या बाजूस ती इटी टोला लागून गेली पाहिजे. ह्यावेळीं जर दांडू इटीस टोला मारतांना लागला नाही, तर राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो.

तसेंच टोला मारलेली इटी राज्य देणारांपैकीं जर कोणीं झेलली, तरी देखील राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो. जर इटी कोणीं झेलले नाही, तर राज्य देणारांपैकीं एक इसम, ती गल्लीवर अथवा गल्लीपासून एका दांडूच्या लांबीच्या आत पडेल आशा 'वेतानें गल्लीकडे फेंकलें; पुढें ह्या खेपेस त्यानें ती खालून न टाकतां राज्य घेणारास तिच्यावर टोला मारतां येईल इतक्या उंचीनें ती टाकली पाहिजे.

फेंकलेली इटी राज्य घेणाराच्या जवळ येतांच तो तिच्यावर तो लांब जाऊन पडावी, हणून होईल तितक्या जोरानें टोला मारतो. या खेपेस देखील राज्य देणारांपैकीं एखाद्यानें जर ती झेलली, तर राज्य घेणाराचा डाव जातो.

राज्य घेणारा गडी. गल्लीपासून इटास दांडू लागून अगर न लागूनहि ती जेथें पडली असेल. तेथपर्यंत दांडू भगतो. हणजे मोजीत जातो. दांडू भरित असतां प्रत्येक भरलेल्या दांडूस ग्वाली लिहिल्या प्रमाणें निगनिगळें नांव असतें. तें दांडू भरणारा तोंडानें 'मोठ्यानें उच्चारित असतो.

पहिल्या दांडूचें नांव " वकट " व पुढच्या सहांचीं नांवां अनुक्रमें " लेन्ड, " " मुंड, " " नाल. " " आर. " " वैद, " " झक्कू " हीं होत.

एकदां सात दांडू भरल्यावर पुनः वर सांगितलेलीं नांवां घेऊन दांडू मोजतात. ह्याप्रमाणें जितके वेळां सात दांडू भरतील, तितके झक्कू विरुद्ध पक्षावर लागले असें समजावें. जर सात दांडू पुरे भरले नाहीत, हणजे झक्कू पुरा झाला नाही, तर ज्या संख्येपर्यंत दांडू भरले असतील, त्या संख्येच्या संज्ञेप्रमाणें त्या त्या स्थानांपासून इटीस टोला मारवा, व पुन्हां डाव चालवावा. दांडू पुरा न भरतां थोडी जागा राहिल्यास ती सोडून देऊन पुण्या झालेल्या दांडूच्या संज्ञेप्रमाणें इटीवर त्या त्या स्थानांपासून टोला मारावा लागतो.

ह्याप्रमाणें दांडूचीर्चा जबा संख्या भरेल, त्या संख्येच्या संज्ञेप्रमाणें, राज्य घेणारा मुलगा गल्लीजवळ उभा राहून, इटावर टोला मारून, ती राज्य घेणाऱ्या गड्यांच्या बाजूस फेंकतो. राज्य देणाऱ्यांपैकी कोणातरा गडी पुनः गल्लीजवळ फेंकतो, व राज्य घेणारा तिच्यावर पुनः टोला मारतो. मग तिला तो टोला लागो. अथवा न लागो; ती जेथे पडली असेल, तेथपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणें दांडू भरून झकू लावीत असतात. याप्रमाणें खेळतां खेळतां जेव्हां (१) राज्य देणारांपैकी कोणातरा इटी झेलतो; (२) अथवा गल्लीवर पडते; (३) अथवा गल्लीपामून एका दांडूच्या आंत पडते; (४) अथवा गल्लीत धरलेल्या दांडूस लागते; (५) अथवा खेळाऱ्या आंगांभी " भाजी " मारतांना किंवा " वकट. " " लेन्ड " वगैरे टोले मारतांना ते हुकतात. तेव्हां राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकी पहिल्याचा डोव पुरा होतो. नंतर त्याच्यामागून त्याच्या पक्षांतील दुसरे गडी वर सांगितल्याप्रमाणें एका मागून एक खेळतात.

राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकी दुसरा गडी खेळत असतां जे झकू लागतात ते पहिल्या गड्याने लाविलेल्या झकूत मिळवितात.

याप्रमाणें राज्य घेणारे सर्व गडी क्रमानें खेळतात, व झकू वाटवीत जातात. राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्वांचें खेळणें झालें, की राज्य देणारा पक्ष राज्य घेण्यास सुरवात करितो व पहिला राज्य घेणारा पक्ष त्यास राज्य देतो.

हा दुसरा राज्य घेणारा पक्ष, पहिल्या राज्य घेणाऱ्या पक्षानें त्यास जे झकू लाविले असतील, ते फेडून त्याच्यावर उलट झकू चढविण्याचा प्रयत्न करीत असतो.

ह्या पक्षांतील सर्व भिडूंचें राज्य वेऊन झाल्यावर प्रत्येक पक्षाचे किती झकू झाले ते पाहतात, व ज्याचे झकू दुसऱ्यास लागले असतील तो जिंकला असे समजतात.

एका पक्षाचे दुसऱ्या पक्षास वीस झकू लागले, कीं ज्यास ते लागले असतील, त्यावर विरुद्ध पक्षाची “कावड\*” झाली असें म्हणतात.

## २-आबक-दुबक.

यांत खेळणारांचे दोन पक्ष असत नाहीत. खेळणारे सर्वांनुमते राज्य घेण्याचा अनुक्रम ठरवितात, व ज्याची राज्य घेण्याची पाळी असेल त्याला वगळून बाकी राहिलेले गडी त्यास राज्य देतात.

प्रथम राज्य घेणारा गडी गल्लीजवळ जाऊन उभा राहतो व राज्य देणारे इटी झेलण्यासाठीं गल्लीसमोर थोडथोड्या अंतरावर उभे राहतात. नंतर राज्य घेणारा गडी इटी कोलतो, व राज्य देणारे ती झेलण्याचा प्रयत्न करितात. जर कोललेली इटी राज्य देणारांपैकीं एखाद्या गड्याने झेलली, तर राज्य घेणाराची पाळी पुरी होते. मग तो राज्य देणारांत सामील होतो, व त्याच्यामागून ज्याची राज्य घेण्याची पाळी असेल, तो गडी राज्य घेण्यास येतो.

जर कोललेली इटी कोणीं झेलली नाही, तर राज्य घेणारा गल्लींत दांडू उभा धरतो, व राज्य देणारांपैकीं कोणातरी एक इसम इटी जेथें पडली असेल, तेथें जाऊन ती उचलतो, व तेथूनच गल्लींत उभ्या धरलेल्या दांडूस ती लागेल, अशा रीतीने मारतो. जर इटी दांडूस लागली तर राज्य घेणाऱ्या गड्याची पाळी संपते.

जर इटी दांडूस लागली नाही, तर ती जेथें पडली असेल तेथें राज्य घेणारा गडी जातो, व तिच्या एका टोंकावर दांडू मारून ती वर उडवून

\* कित्येक ठिकाणी ज्या पक्षावर “कावड” झाला असेल त्या पक्षांनाल एखाद्या गड्याकडून अगर प्रत्येकाकडून कान धरून वीस वीस ऊठवल्या काढविण्यास लावितात. हें शिक्षेदायक करण्यांत येत असेल असें वाटते.

तिच्यावर पुनः दांडू मारून ती दूर फेंकून देतो. नंतर गल्लीपासून एक दांडू भरून तेथे तो आडवा ठेवतो. त्याने दांडू ठेविल्यावर राज्य देणाऱ्यापैकी कोणीतरी एक इसम जेथे इटी पडली असेल तेथून ती दांडूस लागेल अशा वेताने गल्लीकडे फेंकतो. जर ती दांडूस लागली, तर राज्य घेणाऱ्याच्या हातून डाव जातो; जर ती दांडूस लागली नाही, तर तोच राज्य घेणारा जेवढा वेळपर्यंत दांडूस इटी लागणार नाही, तेवढा वेळपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणे राज्य घेत असतो. याप्रमाणे पाळा येईल तसे, सर्व गर्डा राज्य घेतात.

### ३-चेंडू-दांडू.

यांत खेळणारे आपले दोन भाग समान करून प्रत्येक पक्षांत ऐकक पुढारी नेमतात. नंतर राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणे एका पक्षावर राज्य देतात.

ज्या पक्षावर राज्य आले असेल, त्या पक्षांतील पुढारी गड्याशिवाय बाकीच्या गड्यांस घोड्या व्हावे लागते, म्हणजे आपले दोन्ही हात गुड्यांवर ठेवून ओणवे व्हावे लागते. ते घोड्या झाल्यावर त्यांच्यापैकी प्रत्येकाच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या पाठीवर प्रत्येकाचा प्रतिस्पर्धी बसतो.

ह्या खेळांत फक्त पुढारीच खेळतात. इतर गड्यांचे काम जो वेळपर्यंत त्यांच्यावर राज्य असेल तोपर्यंत. विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस आपल्या पाठीवर धावे, एवढेच असते.

राज्य ठरविल्यावर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील पुढारी झकूपानीत सांगितल्याप्रमाणे खेळू लागतो व राज्य देणाऱ्या पक्षांतील पुढारी त्यास राज्य देतात.

याप्रमाणे खेळत असतां राज्य घेणाऱ्या पुढार्याच्या हातून डाव गेला कीं तो राज्य देणारा, व पहिला राज्य देणारा राज्य घेणारा होतो व



खेळ पुढें चालतो. अर्थात पहिले राज्य घेणारे इतर गडी घोड्यांवरून उतरून आपण घोड्या होतात व पहिले घोड्या झालेले गडी त्यांच्यावर बसतात.

ह्या खेळांत इटीच्याण्वर्जी 'चेंडूचाच' उपयोग विशेष होतो. ह्मणून त्यास **चेंडूदांडू** असें ह्मणतात.

### ४-लाल ( इंग्रजी इटी-दांडू ).

यांत पहिल्या प्रकाराप्रमाणेच खेळणाऱ्यांचे दोन पक्ष असून. त्यांपैकी एकावर राज्य असते; तसेंच खेळणाराचा अनुक्रमहि ठरविलेला असतो.

आरंभी राज्य घेणारानें इटी जमिनीवर ठेवून. तिच्या एका निमुळत्या टोंकावर दांडू मारून, ती वर उडवावी, व खाली पडण्यापूर्वी तिच्यावर दांडू मारून दूर फेंकून द्यावी. याप्रमाणें फेंकल्यावर ती जेथें पडते तेथें जाऊन आणखी एकदां पहिल्याप्रमाणें फेंकावी. व तेथूनहि ती जेथें पडेल, तेथून पुनः एक वेळ वर प्रमाणेच फेंकावी. याप्रमाणें तीन वेळ इटी फेंकल्यानंतर ती जेथें पडली असेल तेथपर्यंत \* गल्लीपावून किती दांडू भरताल हें राज्य घेणारानें मोठ्याशिवाय सांगितलें पाहिजे. नंतर गल्लीपावून तिसऱ्या खेपेस इटी जेथें पडली असेल तेथपर्यंत त्यानें दांडू भगवे.

जर राज्य घेणाऱ्या गड्यानें सांगितले असतांल तितके किंवा त्याहून कमी दांडू भरेले, तर त्याच्याचकडे डाव राहतो; जर त्यानें सांगितले असतांल त्याहून ज्यास्त दांडू भगले तर त्याच्या हातून डाव जातो. मग त्याच्यामागून ज्याची पाळी असेल, तो गडी राज्य घेण्यासाठीं गल्ली-जवळ येतो.

\* गल्ली म्हणजे जमिनीस खोदून जी खळगी पाडतात ती. हिला किन्येक ठिकाणीं बंदी असें म्हणतात.

राज्य घेणारानें सांगितल्याप्रमाणें किंवा त्याहून कमी दांडू भरले, पक्षणेजे त्यानें जितके दांडू सांगितले असतील, तितके दांडू त्यानें केले असें समजावें. त्याच्या पक्षांतील इतर गड्यांनीं आणखी दांडू करून त्यांत भर घालावी.

प्रथम राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांचें राज्य घेऊन झाल्यावर, ते राज्य देणारे, व पहिले राज्य देणारे, राज्य घेणारे होतात. त्यांचेहि राज्य घेऊन झाल्यावर, ज्या पक्षाचे दांडू ज्यास्त भरले असतील, तो पक्ष जिंकला असें समजावें.



खो-खो.



खो-खो.

खेळणारांची संख्या.—दहांपासून विसांपर्यंत सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान. अथवा लांब, रुंद. मोकळी जागा.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.—भिडू वांटून घेण्याच्या रीती-प्रमाणें निम्मे निम्मे भिडू वांटून घ्यावे व एका पक्षावर राज्य द्यावें.

आरंभो खेळणारांची वमण्याची व उभें राहण्याची जागा.— ज्या पक्षावर राज्य आलें असेल. त्या पक्षातील एक गडी वगळून बाकीचे सर्व गडी खेळण्याच्या जागेत बरोबर मध्यभागी सरळ रपेंत एकमेकांपासून दोन दोन हातांच्या अंतरानें, आपलो तोंडें विरुद्ध दिशेस करून, म्हणजे एकाचें तोंड पूर्वेस तर दुसऱ्याचें पश्चिमेस

याप्रमाणें बसतात. बसलेल्या गड्यांपैकीं दोन ठोंकांस बसलेल्या दोन गड्यांस खुंटा असें ह्मणतात. जो गडी बसत नाही, तो कोणत्या तरी एका खुंटा जवळ उभा राहतो. त्याचें काम विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस धरावयाचें असतें. विरुद्ध पक्षांतील गडी दुसऱ्या खुंटाजवळ उभे राहतात. त्याचें काम ठरलेल्या मर्यादेच्या आंत धांवावयाचें असतें. ही मर्यादा खेळण्याचे आरंभी ठरविण्यांत येते.

**खेळण्याची रीत.**—खेळाच्या आरंभी धरणारा गडी बसलेल्या गड्यांस भोंवतीं पांच फेऱ्या घालतो. पांचवी फेरी होईपर्यंत त्यास उभे राहिलेल्या गड्यांस शिवतां येत नाही. पांचवी फेरी संपल्याबरोबर उभे असलेले गडी फिरावयास लागतात, व धरणारा त्यांच्या पाठीस लागतो. धरणारा गडी धांवतां धांवतां बसलेल्या गड्यांपैकीं एकाचास “खो” घालतो, म्हणजे त्याच्या पाठीशीं जाऊन “खो” असें म्हणतो; त्याबरोबर तो बसलेला गडी उठून धरणारा होतो व धरणारा गडी त्याचे जागेवर जाऊन बसतो. असें केल्यापासून एकाच गड्यास फार धांवण्याचे श्रम पडत नाहीत. पण खुंटांस मात्र खो घालतां येत नाही.

धांवणाऱ्या गड्यास बसलेल्या गड्यांमधून पळण्याची मोकळीक असते. धरणाऱ्या गड्यांम मात्र तसें करितां येत नाही. धरणारा ज्या गड्यास धरतो (शिवतो) तो मरतो, म्हणजे खेळांतून कमी होतो. धांवणारे सर्व गडीं मेले कीं, ते धरणारे होतात व पहिले धरणारे, ते धांवणारे होतात व खेळास पुनः सुरवात होते.

---

\* “खो” पाठीकडूनच दिला पाहिजे. तोंडा-डून जर कोणा दिला तर ही चुकी समजली जाते व याबद्दल राज्य घेणाऱ्यांपैकीं एका मेललेल्या गड्यास पुन्हा खेळांत येतें.

## सोलापुरी खो-खो.

या प्रकारांत खेळणाराचे दोन भाग करावे लागत नाहीत. खेळणारां पैकीं कोणातरी दोघांस खुंट करून त्यांस त्यांच्या जागीं बसवितात, व मधली जागा रिकामी ठेवितात. नंतर शिल्क राहिलेल्या गड्यांपैकीं कोणा तरी एक गडी खुंटा सभोंवतीं फिरत राहतो ; व बाकीचे ठगलेल्या मर्यादित फिरत असतात. खुंटांसभोंवतीं फिरणाऱ्यांचें काम बाकीच्यांस शिवायचाचें असतें. व त्यांचें काम त्यास आपणाम शिवू न देणें हें असतें.

वर मांगितल्याप्रमाणें चालवें असतां खुंटांसभोंवतीं फिरणारा गडी ज्यास शिवतो तो मरतो. ह्मणजे त्यास खुंटांमध्ये जाऊन बसावें लागतें. याप्रमाणें पळणारे सर्व गडी खुंटांमध्ये जाऊन बसले कीं खेळ पुरा होतो.

पहिल्या प्रकाराप्रमाणें या प्रकारांतहि खुंटांसभोंवतीं फिरणारास खुंटां-शिवाय वाटेल त्या गड्याम खो घालतां येतो.



हुतुतु.

— ~~हुतुतु~~ —

हुडसाब. सुरबड्डी. चंडाजी. गुडगुडी. हूह.  
'दमदम. कपटी. किलासर. सुरकोन.



हुतुतु.

खेळगारांची मंख्या.—आठांपामून विसांपर्यंत सम संख्या पाहिजे.

खेळण्याची जागा.—मैदान अथवा लांब, रुंद, मोकळी जागा.  
ह्या जागेत दोन बाजूस दोन हद्दी ठरवून खुणेसाठी तेथे दोन रेषा काढ-  
तात. त्या हद्दीमधील अंतर सरासरी दोनशे हान असते.

खेळण्याची रीत.—आरंभी निम्मे निम्मे गडी बांदून घेऊन एका  
पक्षावर राज्य देतात. नंतर राज्य देणाऱ्या पक्षाचे गडी एका हद्दीत व  
राज्य घेणाऱ्या पक्षाचे गडी दुसऱ्या हद्दीत उभे राहतात. मग राज्य

देणारांपैकीं एक गडी तोंडानें “ हुतुतु\* ” असें ह्मणत ह्मणत दम न सोडतां विरुद्ध पक्षाच्या हद्दींत धांवत जातो, व तेथील एखाद्या गड्यास शिवून पुनः आपल्या हद्दींत परत येतो. ज्या गड्यास तो शिवला असेल तो मेला असें समजतात, ह्मणजे त्यांस खेळांतून निघावे लागतें; जर “ हुतुतु ” ह्मणत जाणाऱ्या गड्यास विरुद्ध पक्षांतील एखाद्या गड्याने आपल्या हद्दींत गच्च दाबून धरलें तर हुतुतु ह्मणणारा गडी मरतो. पण त्यास दाबून धरण्याबरोबर जर तो आपणास सोडवून विरुद्ध पक्षाच्या हद्दीबाहेर निसटून गेला तर ज्यांनीं ज्यांनीं त्यास दाबून धरलें असेल ते मरतात.

एका पक्षांतील एक अथवा जास्त गडी मेले असतां जर त्या पक्षांतील गड्याने दुसऱ्या पक्षांतील गडी मारला, तर हा दुसऱ्या पक्षांतील गडी न मरतां त्याच्याबद्दल पहिल्या पक्षांतील एक गडी जिवंत होतो, ह्मणजे त्यास पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळांत सामील होतां येतें.

राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गडी क्रमानें एका मागून एक विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस मारण्यासाठीं जातात. हा क्रम खेळाच्या आरंभीं ठरवितात.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां ज्या पक्षांतील सर्व गडी प्रथम मरतात, त्या पक्षावर डाव झाला असें समजतात. नंतर दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

\* हुतुतु शब्दा ऐवजीं दुसरा कोणताहि शब्द अथवा वाक्य छटले तरी चालते. निरनिराळ्या ठिकाणीं हे शब्द निरनिराळे आहेत व त्यावरूनच ह्या खेळामा निरनिराळें नांवें पडली आहेत. जसें, मुंबईस “ दमदम ” ह्मणत राज्य देणारा पळतो त्यावरून खेळासहि दमदम हेंच नांव पडलें आहे. ह्याचप्रमाणें बाकीच्या विषयीं समजावे.







## चिरपाटी.

हा खेळ आठ्यापाठ्यांतील पाठ्यांवर खेळतात. ह्यांत मृदंगपाटी सुद्धां जितक्या पाठ्या असतील तितक्या गड्यांचा समावेश होतो.

आरंभीं सार्वनुमतें एक चोर ठरवितात. नंतर एकेका पाटीवर एकेक याप्रमाणें सर्व गडी उभे रहातात, व चोर चांभारपाटीच्या बाहेर उभा राहतो. मृदंगपाटीवर कोणीच उभा राहत नाही.

नंतर चांभारपाटीवरील गडी चोराच्या हातावर टाळी देतो; त्याबरोबर चोर पाठ्यांवरील गड्यांस धरण्यासाठीं पाठ्यांच्या रेषांवरून वाटेकडे तिकडे पळत सुटतो. त्यास पुढें अथवा मागे कोठेंहि जातां येतें. मात्र त्यानें रेषेच्या बाहेर जातां कामा नये.

चोरास चुकविण्यासाठीं इतर गडीहि चोराप्रमाणेंच वाटेकडे तेंथें पळत सुटतात. याप्रमाणें चोराची व इतर गड्यांची झटापट चालू असतां. चोरानें एखाद्यास धरलें, कीं त्याच्यापासून राज्य निघून, तें त्यानें ज्यास धरलें असेल, त्याच्यावर जातें.

ह्या खेळांत एखादा इसम पळतां पळतां रेषेच्या बाहेर गेला तर तो मेल्या असें समजतात, म्हणजे चोरावरून राज्य निघून तें त्याच्यावर जातें. चोर रेषे बाहेर गेल्यास त्याच्यावरचे राज्य कायम राहतें.



## चेंडू-फळी.

फणीचेंडू. कुरीचा खेळ. फैदी.



## चेंडू-फळी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

साहित्य.—दोन दगड, एक हातभर लांब काठी व एक चेंडू.

खेळण्याची जागा.—मैदान. खेळणारांपैकी कोणीतरी एकांने दोन दगड घेऊन, ते एका हाताच्या अंतराने जमिनीवर ठेवावे; व त्यांच्यावर ती काठी ठेवावी. काठीच्या प्रत्येक बाजूस चाळीस चाळीस हातांच्या अंतरावर एक एक हद्द ठरवावी, व खुणेसाठी तेथे एक एक मातीचा लहानसा ढीग करावा.

भिडू वांटून घेणे व राज्य देणे व प्रतिस्पर्धी ठरविणे.—खेळणारांनीं भिडू समसमान वांटून घेऊन आपले दोन पक्ष करावे. नंतर प्रत्येक पक्षांतील प्रत्येक गड्यास दुसऱ्या पक्षांतील कोणीतरी एक एक गडी प्रतिस्पर्धी ठरवावा. प्रतिस्पर्धी होतां होईल तों लहानास लहान मोठ्यास मोठा, सशक्तास सशक्त, असा ठरवावा. ह्या प्रतिस्पर्ध्यांच्या जोड्यांत जी जोडी सर्वांत पटाईत खेळणारी असेल, त्या जोडींतील प्रत्येक गड्यास त्याच्या त्याच्या पक्षांतील पुढारी नेमावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें प्रतिस्पर्धी ठरविल्यानंतर प्रत्येक पक्षानें सर्वानुमते आपापल्या भिडूंनीं खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा; ह्मणजे पहिल्यानें

कोणत्या गड्यानें खेळावें, व दुसऱ्यानें कोणत्या गड्यानें खेळावें, वगैरे ठरवावें. हा खेळण्याचा अनुक्रम ठरवितांना जे गडी उत्तम खेळणारे असतील, त्यांची पाळी सर्वांच्या अगोदर, व ज्याप्रमाणें गडी खेळण्यांत कमी तरबेज असतील त्याप्रमाणें त्यांची पाळी मागून ठरवावी. असें केले ह्मणजे दोन्ही पक्षांचा सामना चांगला जुळतो व खेळास रंगहि खूब येतो.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभीं एकेका पक्षानें एकेका मर्यादेजवळ उभें रहावें. नंतर कोण्यातरी एका पक्षांतलें ज्याची पाळी पहिली असेल त्या गड्यानें हातांत चेंडू घेऊन दगडांवरील काठी पाडण्यासाठीं तो तिच्यावर फेंकावा : व दुसऱ्या पक्षांतलें सर्व गड्यांनीं ती काठी अथवा चेंडू जमिनीवर पडण्यापूर्वीं वरचेवर झेलण्याचा प्रयत्न करावा.

फेंकणाराचा चेंडू काठीस लागून जर काठी विरुद्ध पक्षांतलें गड्यां कडून झेललीं न जातां, जमिनीवर पडली, व चेंडूहि जर विरुद्ध पक्षांतलें कोणासच झेललां आला नाही, तर विरुद्ध पक्षांतलें एक गडी मेला असें होतें, म्हणजे त्यास तो डाव संपेपर्यंत खेळांतून निघावें लागतें.

जर काठी, चेंडू अथवा दोन्ही विरुद्ध पक्षांतलें गड्यांनीं झेललीं, तर दोन्ही पक्षांचा डाव समान झाला, असें समजावें. डाव समान झाल्यास कोणत्याच पक्षांतलें गडी मरत नाही.

जर फेंकणाऱ्याच्या चेंडूनें काठी न पाडतां चेंडू विरुद्ध पक्षांतलें गड्यानें झेलला, तर फेंकणारा मरतो. जर चेंडू काठीस लागला नाही, व कोणी झेललाहि नाही, तर दोन्ही पक्षांचा डाव समान झाला असें समजावें.

एका पक्षांतलें गड्यानें एकदां चेंडू फेंकल्यावर दुसऱ्या पक्षांतलें गड्यानें एकदां फेंकावा, याप्रमाणें प्रत्येक पक्षानें आळीपाळीनें चेंडू फेंकीत रहावें.

याप्रमाणें दोहोंपैकीं एका पक्षांत एक गडी मरावयाचा राहीपर्यंत खेळावें. पुनः पक्षांत एकच गडी शिल्क राहिला म्हणजे दुसऱ्या पक्षांत एक अथवा अधिक गडी असावयाचेच.

नंतर हा एकटा राहिलेला व विरुद्ध पक्षांतील गडी यांनी पहिल्या-प्रमाणेंच खेळावें. अशा रीतीनें खेळत असतां, ह्या एकट्या गड्यास तो मेला असतांहि आग्रहीं एकदां खेळता येतें. यावेळीं त्यानें विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस मारल्यास डाव समान होतो, म्हणजे तो जिवंत होतो व विरुद्ध पक्षांतील गडी मरावयाचा तो मरत नाही. एकटा राहिलेला गडी जर क्रमानें दोनदां मेला, तर त्याच्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाचा डाव झाला असें समजावें.

खेळतां खेळतां प्रत्येक पक्षांतील एक एकटाच गडी शिल्क राहण्याचा प्रसंग आल्यास, त्यांपैकीं एकां दुसऱ्यास क्रमानें दोनदां मारलें म्हणजे ज्यास मारलें असेल त्याच्यावर डाव झाला असें समजावें.

ज्या पक्षाचा डाव झाला असेल, त्या पक्षांतील गड्यांनीं विरुद्ध पक्षांतील आपल्या प्रतिस्पर्ध्यांस हातांत धरून आपल्या मर्यादेजवळ जावें व त्यांच्या बोड्या करून त्यांच्या पाठीवर बसावें; अथवा त्यांचे कान धरावे. किंवा त्यांच्या पायावर पाय ठेवून उभें रहावें. पुढाऱ्यानें मात्र तसें करूं नये.

नंतर दोन्ही पुढाऱ्यांनीं पहिल्याप्रमाणें पुनः खेळूं लागावें. त्यांत जर हरलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यानें जिकलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यांस मारलें तर खेळ संपतो, म्हणजे जिकलेल्या पक्षांतील गड्यास आपल्या प्रतिस्पर्ध्यास मोकळें सोडावें लागतें. पण जिकलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यानें जर हरलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यांस मारलें, तर हरलेल्या पक्षांतील गड्यांनीं, जिकलेल्या पक्षांतील गड्यांस कावड\* द्यावी लागते. इतकें झालें कीं खेळ संपला.

## लिंगोरच्या.

लगोऱ्या. लंगोरी. नागोरी बच्चा. सात नागोऱ्या,  
खापर खंडी. आगोऱ्या.

हा खेळ बराच प्राचीन असावा असें दिसते. कारण मराठ्यांच्या अमदानींत मोठमोठे सरदार लोक हा खेळ घोड्यांवर बसून खेळत असत असें सांगतात. पेशवाईच्या अखेरीस देखील हा खेळ "पुण्यांतील कित्येक सरदार घोड्यांवरून खेळत असतांना आम्ही पाहिले आहे" असें कित्येक सन्मान्य वृद्ध गृहस्थांच्या तोंडून ऐकण्यांत आले आहे. पेशवाईचा शेवट झाल्यापासून आमच्या सरदार मंडळांच्या आंगाच्या शौर्याचा ऱ्हास होऊन त्यांच्यामध्ये स्यालीखुशाली, व चैनबाजी, यांचाच प्रवेश जास्त झाला; त्यामुळे असले मर्दुमर्काचे खेळ खेळण्याची त्यांची आवड आपोआपच कमी होत चालली. हल्ली हा खेळ घोड्यांवरून तर नाहीच, पण एवढी देखील फारच क्वचित् खेळण्यांत येतो.

घोड्यांवरील लिंगोरच्यास फारशी भाषेत "चौमान" असें म्हणतात. दिल्लीच्या विख्यात बादशहाम (अकबरास) हा खेळ खेळण्याचा फार नाद होता. हा खेळाचें वर्णन "ऐने अकबरी" नामक ग्रंथांत दिले आहे.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—लिंगोरच्या (हा लिंगोरच्या लिंगोन्यांचा केलेला असतो).



लांकडो लिंगोरच्या.

असतो. तिसऱ्याचा त्याहूनहि थोडा कमी, याप्रमाणें लिंगोन्याचा पराघ

एक चेंदू व चढत्या उतरत्या आकाराचे सात पातळ व वाटोळे कशाचे तरी तुकडे असतात, त्या लिंगोन्या होत. ते तुकडे असे की पहिल्या तुकड्याचा जेवढा पराघ असतो त्याहून दुसऱ्याचा जरा कमी

कर्मा कर्मा होत जाऊन शेवटच्या म्हणजे सातव्या लिंगोरीचा परीघ संपूर्ण आठ नऊ आंगळें असतो.

लांकडाच्या लिंगोन्या बाजारांत विकत मिळतात. कित्येक

ठिकाणी लिंगोन्याबद्दल विटांचे वाटोळे तुकडे अगर नारळाच्या

करवंद्या वापरण्याचा प्रघात आहे.



विटांचा लिंगोरच्या.

**भिडू बांदून घेणें व राज्य देणें.**—खेळणारे आपले दोन सम-समान पक्ष करून त्यांपैकीं एकावर राज्य देतात.

**लिंगोन्यांची रचना.**—प्रथम सर्वांत मोठी लिंगोरी जमिनीवर ठेवावी. तिच्यावर तिच्याहून जी किंचित् लहान असेल ती ठेवावी, ह्या दुसरीवर तिच्याहून जी थोडी लहान असेल ती लिंगोरी ठेवावी, याप्रमाणें लिंगोन्या ठेवतां ठेवतां जी लिंगोरी सर्वांत लहान असेल, ती सर्वांच्या वर ठेवावी. अशा सातही लिंगोन्या रचल्या म्हणजे, “ लिंगोरच्या ” होतो.

**आरंभीं खेळणारांची उभें राहण्याची जागा.**—खेळण्याच्या जागेंत लिंगोरच्याची रचना केल्यानंतर सर्व गडी एकमेकांच्या अनुमतानें लिंगोरच्यापामून पंचवीस तीस हातांच्या अंतरावर एक मर्यादा ठरवून तेथें काहीं तरी खूण करितात. नंतर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतल एक गडी मर्यादेजवळ उभा राहतो. दुसरा एक गडी लिंगोरच्याजवळ उभा राहतो, आणि बाकीचे गडी लिंगोरच्याच्या आसपास वेगवेगळे उभे राहतात. राज्य देणाऱ्या पक्षांतल एक गडी, लिंगोरच्याजवळ उभा

राहतो, व बाकीचे गडी लिंगोरच्याच्या दुसऱ्या बाजूस म्हणजे मर्यादेच्या विरुद्ध दिशेस, आजूबाजूस थोडथोड्या अंतरावर मारलेला चेंडू जेव्हा करितां उभे राहतात.



लिंगोरच्या-सुरवातीचा.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील जो गडी मर्यादेजवळ उभा असतो, त्याचें काम लिंगोरच्यावर चेंडू मारून तो पाडण्याचें असतें; तमंच राज्य देणाऱ्या पक्षांतील जो गडी लिंगोरच्याजवळ उभा असतो त्याचें काम चेंडू घेऊन विरुद्ध पक्षांतील लिंगोरच्याजवळ असणाऱ्या गड्यावर तो मारावा हें असतें; व बाकीच्या गड्यांचें काम, लिंगोरच्यावर फेंकलेला चेंडू, जर विरुद्ध पक्षांतील गड्यांनीं त्याच्यावर लाथा मारून दूर नेला असल्यास, अथवा एरव्हीं तो दुसऱ्या कोठेंहि पडला असल्यास, हाईल तितकी खरा करून, लिंगोरच्याजवळ असलेल्या आपल्या भिडूजवळ आणून देणें, हें असतें.



### लिगोरच्या-पाडल्यानंतर रचते वेळचा.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील जो गडी लिगोरच्याजवळ उभा असतो. त्याचे काम लिगोरच्या पडला, की तो होईल तितके करून पुनः जलदीने पहिल्याप्रमाणे रचावयाचे असते, आणि इतर गड्यांचे काम लिगोरच्यावर फेंकलेला चेंडू झेलून घेणे, व तसे करितां न आल्यास त्याला हात न लावितां नुसत्या लाथा मारून नेववेळ तेवढा दूर नेणे हे असते.

**वेळण्याची रीत.**—प्रथम राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील मर्यादे-जवळ उभा असलेला गडी. हातांत चेंडू घेऊन तो लिगोरच्या पाडण्या-करितां त्याच्यावर फेंकतो. जर चेंडूने लिगोरच्या न पडतां तो पुढें गेला, व राज्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणत्याहि गड्यानें तो झेलला तर तो मरतो. मग त्याच्या पक्षांतील दुसरा गडी चेंडू मारतो. ह्याचाहि चेंडू लिगोरच्यास न लागतां. विरुद्ध पक्षांतील गड्यानें झेलला, हणजे तोहि मरतो. ह्याप्रमाणें सर्व गडी मेल्यावर, राज्य देणाऱ्या गड्यांची



खेळण्याची पाळी येते, म्हणजे राज्य घेणारे ते राज्य देणारे होतात. आणि देणारे ते घेणारे होतात.

फेंकलेल्या चेंडूने लिगोरच्या न पडतां जर तो पुढें गेला, व राज्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणीच झेलला नाही, तर ज्याने लिगोरच्यावर चेंडू फेंकला असेल, तोच गडी चेंडू घेऊन पुनः पुनः लिगोरच्यावर फेंकतो.

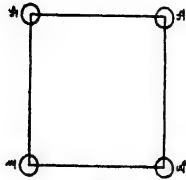
राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गड्याने फेंकलेला चेंडू लिगोरच्यास लागून जर तो पडला, तर त्याच्या पक्षांतील इतर गड्यांनी तो चेंडू जेथे पडला असेल तेथे जाऊन, त्याच्यावर लाथा मारून, त्यास लिगोरच्या पासून नेववेल तितका दूर नेण्याचा प्रयत्न करावा. त्यांनी चेंडू लाथेनेच पुढें ढकलला पाहिजे, त्यास हात लावतां कामा नये.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गडी याप्रमाणें चेंडू पुढें पुढें नेत असतां. त्यांच्यापैकीं जो भिडू लिगोरच्याजवळ उभा असतो; त्याने पडलेला लिगोरच्या पुनः पहिल्याप्रमाणें रचावा.

तसेंच राज्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणत्याहि गड्याने वर सांगितल्याप्रमाणें पुढें ढकलत नेत असलेला चेंडू, लिगोरच्याजवळ असलेल्या आपल्या भिडूजवळ आणून देण्याच्या प्रयत्नांत असले पाहिजे. ह्यांस (राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांस) मात्र चेंडू हातानें उचलून फेंकता येतो.

वर सांगितल्याप्रमाणें झटापट चालली असतां, जर राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांनी लिगोरच्याजवळ उभा असलेल्या आपल्या भिडूजवळ चेंडू आणून दिला, आणि त्याने तो लिगोरच्या रचणाराच्या अंगवर लिगोरच्या रचण्याचें पुरें होण्यापूर्वी मारला, तर राज्य घेणाऱ्या पक्षाकडचें राज्य जातें.

## गुंफ्याचा खेळ.



गुंफा.

**खेळणारांची संख्या.**—दहा अथवा त्याहून जास्त पण सम.

**खेळण्याची जागा.**—मैदान. खेळण्याच्या जागेत चारही हात लांब व तितकेच हात रुंद असा एक समभुज चौकोन काढावा. व त्याच्या प्रत्येक कोपऱ्यावर एकेक लहानसा दगड. वाट अगर कौलाचा तुकडा ठेवावा. व या तिहींपैकी कांहीं न मिळाल्यास, आसपासची थोडीशी माती एके ठिकाणी करून. प्रत्येक कोनावर तिचा एक एक लहानसा ढांग करावा. याप्रमाणे तयार केलेल्या प्रत्येक कोनास “गुंफा” असे म्हणतात.

**माहित्य.**—एक चेंडू.

**भिडू वांटून घेणे व राज्य देणे.**—गुंफे तयार केल्यावर, भिडू वांटून घेऊन खेळणारांनी आपले दोन समान पक्ष करावे; व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणे राज्य कोणी द्यावयाचे ते ठरवावे. खेळ स्पष्ट ध्यानांत येण्यामाठी आपण दोन्ही पक्षांस अनुक्रमे **अ व ब** अशीं नांवे देऊं; व **अ** पक्ष राज्य घेणारा व **ब** राज्य देणारा असे समजूं. त्याचप्रमाणे चारी गुंफ्यांनाहि अनुक्रमे **क. ड. ई. फ** अशीं नांवे देऊं.

खेळास सुरवात करण्यापूर्वी प्रत्येक पक्षांतील गड्यांनी सर्वांच्या अनुमताने आपापली राज्य घेण्याची पाळी ठरवावी.

**खेळणारांची आरंभी उभे राहण्याची जागा.**—आरंभी कोणत्या गुंफ्यावरून राज्य ध्यावयाचे ते ठरवावे, व खेळ संपेपर्यंत त्याच गुंफ्यावरून राज्य ध्यावे. हा राज्य ध्यावयाचा गुंफा “क” आह असे आपण समजू.

नंतर अ पक्षांतील ज्याची पाळी पहिली असेल त्या गड्याने क गुंफ्यावर येऊन उभे रहावे व त्याच्या इतर भिडंनी दूर जाऊन स्वस्थ बसावे. कारण राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांचे काम खेळांत एकदम नसते; एक गडी मेला की दुसरा, दुसरा मेला की तिसरा, याप्रमाणे एका मागून एक एक गडी राज्य घेतो.

राज्य घेणारा गडी, क गुंफ्यावर उभा राहिल्यावर व पक्षांतील एका गड्याने त्याच्यापामून चार हातांच्या अंतरावर गुंफ्याच्या बाहेरील बाजूस चेंडू घेऊन उभे रहावे. व त्याच्या बाकीच्या भिडंनी चेंडू झेलण्यासाठी व तो लांब गेल्यास, लवकर आणतां यावा यासाठी गुंफ्याबाहेर ज्या बाजूस चेंडू फेकावयाचा असेल त्या बाजूस, एकमेकांपामून थोड थोड्या अंतरावर उभे रहावे.

**खेळण्याची रीत.**—नंतर राज्य घेणाराने “तयार” असे म्हणावे. व त्याने असे क्षणांच, राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील त्याच्याजवळ उभा असलेल्या गड्याने त्याच्या डोक्यापेक्षां एक दोन हात उंच जाईल. अशा बेताने हळूच त्याच्या समोर चेंडू फेकावा. त्या बरोबर राज्य घेणाऱ्या गड्याने त्याच्यावर जोराने हात मारावा. चेंडूवर त्याचा हात न बसल्यास राज्य घेणाराने पुनः पहिल्याप्रमाणेच त्याच्यापुढे चेंडू वर फेकावा. या खेपेसहि त्याचा हात चेंडूवर न बसल्यास, आणखी एकदां त्याच्या

समोर चेंडू फेंकावा. याप्रमाणे क्रमाने तीन वेळां राज्य देतां येतें. तीन्ही वेळां चेंडूवर हात बसला नाही तर राज्य घेणारा मरतो. म्हणजे खेळांतून कमी होतो; अथवा चेंडूवर हात बसूनहि तो जमिनीवर दुडण्यापूर्वी राज्य देणाऱ्या गड्यांपैकीं कोणी झेलला, तरीहि राज्य घेणारा मरतो.

चेंडूवर हात बसून चेंडू कोणी न झेलतां दूर गेल्यास, राज्य घेणारानें एक सारखे क्रमाने ड, ई, फ व क ह्या गुंफ्यांवरून फिरत रहावें. ड, ई, फ ह्या तीन्ही गुंफ्यांवरून एकदा फिरून पुनः मुळच्या म्हणजे क गुंफ्यावर तो आला, म्हणजे एक फेरी होते. राज्य घेणारानें क गुंफ्याजवळील मुळाच्या हातांत चेंडू येईपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणें होतात तितक्या फेऱ्या कराव्या. राज्य घेणारा फिरत असतां, जर तो दोन गुंफ्यांच्यामध्ये असतां त्याच्यावर क गुंफ्याजवळील गड्याने चेंडू मारिला, तर तो मेला, असें समजावें. म्हणून राज्य घेणारानें क गुंफ्याजवळील गड्याच्या हातांत चेंडू येतांच. त्याचा चेंडू आपणांस लागेल, असें वाटल्यास, पुढें जाण्याचे भानगडींत न पडतां पुढें असलेल्या गुंफ्यावर जाऊन एकदम उभे रहावें. अथवा मागच्या गुंफ्यावर असल्यास पुढें जाऊं नये.

राज्य घेणाराचा हात चेंडूवर बसून तो वर उडाला, कीं राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं तो वरच्यावर झेलण्याचा प्रयत्न करावा. जर त्यांपैकीं कोणासच तो झेलतां आला नाही, तर तो जेथें पडला असेल, तेथून होईल तितकी जलदी करून त्यांनीं तो क गुंफ्याजवळ उभा असलेल्या आपल्या भिडकडे पोचवावा.

क जवळील गड्यानेहि चेंडू हातीं आल्यावर तो राज्य घेणारास लागेल, अशा बेताने त्याच्यावर मारावा; पण फार जोरानें मारूं नये. कारण तो राज्य घेणारास न लागतां लांब गेल्यास, राज्य घेणारास

पुनः फेन्या करितां येतात. चेंडू मारणारानें तो नेमका मारितां येणार नाही असें वाटल्यास, मुळीच मारूं नये; ह्मणजे राज्य घेणारान्या फेन्या आपोआपच बंद होतील. कारण, फेरी करतांना, त्यास क गुंफ्यावरून जावें लागत असल्यामुळे, त्याच्याजवळ जातांच, आपणांस चेंडू लागेल. या भीतीनें तो अर्थातच फेरी करणार नाही.

राज्य घेणारानें फेन्या करणें बंद केल्यावर तो कोणत्यातरी गुंफ्यावर असणार, हें उघडच आहे. ह्यावेळीं तो जर क गुंफ्यावर असल्या, तर क गुंफ्याजवळील गडयानें त्यास पुनः पहिल्याप्रमाणेंच राज्य दिलें पाहिजे. जर तो दुसऱ्या कोणत्याहि गुंफ्यावर असल्या, तर राज्य देणारानें तो ज्या गुंफ्यावर असेल, त्याच्या मागच्या गुंफ्यावर उभें रहावें. नंतर राज्य घेणारानें पुनः फेन्या करण्यासाठीं पळूं लागावें, व राज्य देणारानें तो ज्या गुंफ्यावर असेल, तेथूनच त्याच्यावर चेंडू मारावा. हा चेंडू राज्य घेणारास लागल्यास तो मरेल; न लागल्यास पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालवावाच. याप्रमाणें राज्य घेणारा मरपर्यंत खेळ चालतो. राज्य घेणारा मरला, कीं त्याच्या भिड्डीकीं ज्याचा दुसरी पाठी असले, त्या गडयानें त्याच्या जागीं यावें, व राज्य घेऊन खेळ पुढें चालवावा. तो मेल्या कीं तिसऱ्या गडयानें राज्य घ्यावें. याप्रमाणें खेळतां खेळतां अ पक्षांतील सर्व गडी मरेल, कीं अने वस राज्य घ्यावें. व पक्षांतील सर्व गडयांचें राज्य घेऊन झालें, कीं खेळ संपल्या.

खेळ संपल्या कीं प्रत्येक पक्षांतील सर्व मुलांनीं मिळून एकंदर किती फेन्या केल्या तें पहावें, व ज्या पक्षाच्या फेन्या जास्त झाल्या असतील, तो पक्ष जिंकला असें समजावें.



## हत्तीचा पाय.

खेळणारांची संख्या.—वाटल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्या सर्व मुलांनी दहा-दहा बारा-बारा हातांच्या अंतराने वाटोळें उभें रहावें. नंतर आपणांस आंत उभें रहतां येईल असें एक वर्तुळ प्रत्येकानें जमिनावर जोराने पाय फिरवून आपापल्या सभोवतीं काढावें. आशा रीतीनें काढलेलीं वर्तुळे मगसरी हत्तीच्या पावला एवढीं असतात. म्हणूनच ह्या खेळास “हत्तीचा पाय” हें नांव पडलें आहे.

वर्तुळें काढण्याचें संपल्यावर, प्रत्येक मुलानें आपापल्या वर्तुळांत उभें रहावें. नंतर त्यांच्यापैकीं एका मुलानें चेंडू घेऊन तो आपल्या उजव्या हाताकडील मुळाकडे त्यास तो झेलतां येईल, अशा रीतीनें फेंकावा. त्यानेंहि तो आपल्या उजव्या हाताकडील मुळाकडे फेंकावा. ह्या तिसऱ्या मुलानें तो चेंडू आपल्या उजव्या हाताकडील मुळाकडे फेंकावा. याप्रमाणें पुढें पुढें चेंडू फेंकीत रहावें. फेंकेलेला चेंडू ज्याच्याकडे फेंकला असेल, त्यानें तो झेलला पाहिजे. जो झेलावयाम चुकेल त्याच्यावर राज्य येतें.

नंतर ज्या मुलावर राज्य आलें असेल, त्यानें मुलें उभी राहून बनलेल्या वर्तुळाच्या मध्यबिंदूवर उभें रहावें. व चेंडू हातांत घेऊन, तो कोणा तरी गड्यावर फेंकावा. फेंकेलेला चेंडू ज्याच्या अंगावर फेंकला असेल, त्यानें झेलला पाहिजे. त्यास तो झेलतां आला नाही, तर तो खाळी पडत असल्यास, फेंकणारानें झेलावा. जर त्यानें तो झेलला, तर त्याच्या

कडून राज्य निवृत्त ज्याच्या अंगावर तो फेंकला असेल, त्याच्यावर जातें, ज्या मुलाच्या अंगावर चेंडू फेंकला असेल, त्यानें तो झेलला आणि जर तो त्याच्या हातांत असेपर्यंत फेंकणारा त्यास, शिवला, तरीहि फेंकणारा, वस्तुन राज्य निवृत्त ज्याच्यावर तो फेंकला असेल, त्याच्यावर जातें. मग, पहिल्या राज्य देणारा आपल्या वर्तुळांत जाऊन उभा राहतो व नवीन राज्य देणारा वर्तुळाच्या मध्यबिंदूवर येतो. व, पूर्वी मांगितल्याप्रमाणें जेष्ठ पुढें चालतो.



## भितपाणी.

### सातपाणी.

खेळणाऱांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—घराच्या भिंतीस लागून अमलेली मोकळी जागा.

साहित्य.—एक चेंडू.

**खेळण्याची रीत.** प्रथम खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा. नंतर सर्व खेळणाऱांनी भिंतीजवळ जाऊन उभे रहावे. मग ज्याची पहिली पाळी येईल, त्या मुलाने चेंडू घेऊन, तो भिंतीवर मागवा. व मागे उलटला की झेलावा. याप्रमाणे त्याने पांच वेळ करवे. नंतर चेंडू घेऊन तो कोणाच्या तरी अंगावर फेंकावा; तो चेंडू फेंकतो आहे असे पाहतांच वार्काच्या खेळणाऱांनी पळत मुटावे.

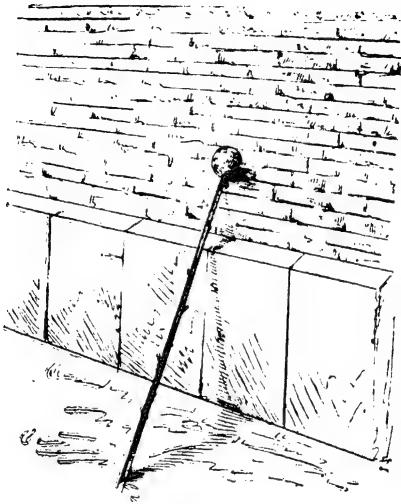
जेव्हा चेंडू जर एखाद्या गड्यास लागला, तर पहिल्या खेळणाऱानेच पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळावे. याप्रमाणे चुकेपर्यंत त्यानेच पुनः पुनः खेळत रहावे.

भिंतीवरून चेंडू उलटल्यावर, जर खेळणारास तो क्रमाने पांच वेळ झेलतां आला नाही, अथवा झेलतां येऊनहि शेवटी त्याने तो इतर गड्यावर फेंकल्यावर जर तो त्यांपैकी कोणासच लागला नाही, तर ज्याची पाळी पुरी होते. मग ज्याची दुसरी पाळी असेल, तो गडी खेळू लागतो. त्यानेहि पहिल्याप्रमाणेच खेळावे. तो चुकल्यावर तिसऱ्याने, त्याच्या मागून चौथ्याने, याप्रमाणे सर्वांनी खेळावे.





## भित नागोरी.



भित नागोरी.

खेळणाऱांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—कमल्यादि इमारतीच्या अथवा तटाच्या भितीस लागून असलेली मोकळी जागा.

साहित्य.—एक काठी व दोन चेंडू.

खेळण्याची रीत.—हात दाड हात लांबाची एक जाड काठी भितीला टेंकून उभी करवा व तिच्यावर चेंडू ठेवावा. नंतर खेळ-

णागंपैकीं एकानें काठीजवळ व दुसऱ्यानें काठीपासून दहा-बारा हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर ह्या दुसऱ्या गड्यानें हातांत चेंडू घेऊन तो काठीवर्गील चेंडूवर फेंकावा. फेंकलेल्या चेंडू जर काठीवर्गील चेंडूस लागून काठीवर्गील चेंडू जमिनीवर पडला. तर काठीजवळ असलेल्या गड्यानें तो उचलून पुनः काठीवर ठेवावा. व तो असें करीत असतां. चेंडू फेंकणारानें त्याच्यावर चेंडू फेंकात असावें. याप्रमाणें चालले असतां. चेंडू काठीवर ठेवणें झालें कीं. लागलेच ठेवणारानें चेंडू फेंकणाराच्या जागीं यावें. व चेंडू फेंकणारानें काठीजवळ जावें. व पुनः पहिल्या-प्रमाणें खेळावें.

प्रत्येक खेळणारानें आळीपाळीनें चेंडू फेंकावा. फेंकणाराच्या चेंडूनें जर काठीवर्गील चेंडू पडला नाही. तर अर्थात दुसऱ्या गड्यानें चेंडू फेंकावयाचा.

हा खेळ भितीजवळ नागोरीनें हणजे चेंडूनें खेळतात. हणून त्यास “ भिन्न नागोरी ” म्हणतात.



## गोंदे.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—आंगण अथवा थोडीशी मोकळी जागा.

साहित्य.—एक चेंदू.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एकाने चेंदू घेऊन तो जमिनीवर आपटावा. व तो वर उडाला म्हणजे त्याच्यावर हात मारून पुनः जमिनीवर आपटावा. जमिनीवर आपटल्यामुळे तो पुनः वर उडाला की पुनः त्याचप्रमाणे त्याच्यावर हात मारावा. याप्रमाणे हात मारणे चेंदूपर्यंत चेंदूवर हात मारीत रहावे.

चेंदूवर हात वसून तो जमिनीवर एकदा आपटला की, एक "गोंदा" झाला असे समजावे. आपण जे गोंदे केले असतील ते मोजून ठेवावे.

एकजण गोंदे करीत असतो. तो हुकला. म्हणजे त्याचा हात वर उडत असलेल्या चेंदूवर वसला नाही. की दुसऱ्याने गोंदे करण्यास सुरुवात करावी. तोहि हुकला, की कोणाचे गोंदे जास्त झाले आहेत ते पहावे. ज्याचे जास्त झाले असतील, तो जिंकला असे समजावे.



## रंगणपाणी.

खेळणागंची संख्या.—बोटळ तिनकां.

खेळण्याची जागा.—मेदान.

माहित्यं.—चेंडू.

खेळण्याची रीत.—प्रथम सर्व गड्यांनीं चकून चोर कोण ते ठरवावे. नंतर उतरलेल्या गड्यांनीं एकमेकांपासून चार चार हातांच्या अंतरावर एक एक बाटोळें रंगण करून त्यांत उभें रहावे. व चोरानें त्यांच्यासमोर पंचव्यास तीस हातांवर उभें रहावे.

याप्रमाणें 'तयार' झाल्यावर जो गडी प्रथम उतरला असेल, त्यानें चेंडू घेऊन तो जगा वर उडवून, त्यावर हात मारून, तो चोरोकडे फेंकावा. चोरानें तो झेलण्याचा प्रयत्न करावा. जर त्यास तो झेलतां आला नाही, तर त्यानें तो जेथें पडला असेल, तेथून उचलून घेऊन रंगणांतील गड्यांकडे त्यांच्यापासून फार दूर न जाईल, अशा धेतानें फेंकावा. रंगणांतील गड्यांनीं तो घेण्यासाठीं रंगणांतून निवून, जेथें तो पडला असेल तेथें जावे. व तो एखाद्याच्या हातीं लागतांच पुनः आपापल्या रंगणांत येऊन उभें रहावे.

ज्याच्या हातीं चेंडू आला असेल, त्यानें आपल्या रंगणांतूनच तो पुनः चोरकडे फेंकावा.

फेंकलेला चेंडू जर चोरानें झेलला, अथवा रंगणांतील गडी चेंडू आप्पावय्यास गेल्या असतां जर तो धांवत धांवत येऊन एखाद्या गड्याच्या रंगणांत उभा राहिला, तर त्याच्यावरून चोरपण निवून तें, ज्यानें चेंडू फेंकला असेल, किंवा ज्याच्या रंगणांत तो गेला असेल, त्याच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वाप्रमाणें खेळ चालतो.

## हातपोळी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेन तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—आरंभां कोणांतरी एका गड्याने चेंडू घेऊन वर फेंकावा. व बाकीच्या गड्यांनीं झेलण्याचा प्रयत्न करावा.

जो गडी चेंडू झेलील त्याने, ज्याने तो वर फेंकला असेल, त्याच्यापुढें तो जमिनीवर जोरानें आपटावा. याप्रमाणें आपटल्यावर माहजिकच चेंडूस उशी येऊन तो वर उडणार; असें झालें ह्मणजे आपटणाराशिवाय इतरांनीं तो झेलण्याची खटपट करावी.

ज्याच्या पुढें चेंडू आपटला असेल, त्यानें तो झेलल्यास, ज्यानें तो त्याच्या-पुढें आपटला असेल, त्याच्यापुढें झेलणारानें तो आपटावा. चेंडू कोणीच न झेलल्यास तो ज्याच्या हातीं लागेल त्यानें कोणास तरी मागवा. तो मारल्यानंतर जर एखाद्यास लागला, तर त्यानें तो चेंडू घेऊन “ उंची ” दिली पाहिजे, ह्मणजे चेंडू वर फेंकला पाहिजे.

जर मारलेला चेंडू कोणासच लागला नाहीं, तर मागणारानें उंची द्यावी, व वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ पुढें चालवावा.

## चलनापाणी.

### झेले-मो-खेळे.

खेळणारांची संख्या.—वाटेन तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—एकानें चेंडू घेऊन वर फेंकावा, व तो झेलण्याचा सर्वांनीं प्रयत्न करावा. जो झेलील, त्यानें तो पुनः वर फेंकावा व

पुनः तो झेलून घेण्याची. सर्वांनी खटपट करावी. याप्रमाणें एक साग्वें करीत रहावें. एखाद्या वेळेस जर चेंडू कोणासच झेलतां आल्या नाही, व तो जमिनीवर पडला, तर तो ज्याच्या हातां लागेल, त्यानें वर फेंकावा. याप्रमाणें हा खेळ चालावयाचा.

मोल्यापर येथें जो चेंडू झेलतो, त्यानें फेंकणाऱ्याचा कान धरून, चेंडू वर फेंकण्याचा चाल आहे. तेथें ह्या खेळाम “कानचिष्टी” असें ह्मणतात.

## हटवणापाणी.

**खेळणाऱ्यांची संख्या.**—आठ अथवा त्यांहून जास्त पण नम.

**खेळण्याची जागा.**—मैदान.

**साहित्य.**—प्रत्येक खेळणाऱ्याजवळ एकेक चेंडू.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्यांनीं आपले दोन समममान पक्ष करावे. नंतर खेळण्याच्या जागेत एक मरळ रेपा काढून तिच्या एका बाजूस एका पक्षाचे. व दुसऱ्या बाजूस दुसऱ्या पक्षाचे उभे रहावे.

नंतर प्रत्येक गळ्यानें विरुद्ध पक्षांतलें गळ्यांच्या अंगावर चेंडू मार्गीत मुटावे. याप्रमाणें चेंडू मार्गीत असतां इकडेचें चेंडू तिकडे. व तिकडेचें चेंडू इकडे पडतील. ते घेऊन पुनः पुनः एकसारखे चेंडू मार्गीत रहावे व असें करीत असतां दुसऱ्या पक्षाच्या जवळ जवळ जात रहावे.

ह्याप्रमाणें चालले असतां विरुद्ध पक्षाकडून होत असलेल्या चेंडूंच्या माराम सहन करून जो पक्ष त्याच्या हद्दीत जाईल तो पक्ष जिंकला असें समजावे.



## चोरगल्ली.

सातबदे. सातबदी. देवचेंडू. रिंगणचेंडू.

खेळणारांचो संख्या. — पांच किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची जागा. — मैदान.

खेळण्याच्या जागेत मध्यभागी एक मोठी गल्ली पाडतात. हिला चोरगल्ली \* असें म्हणतात.

चोरगल्लीसमोवती प्रत्येक खेळणाऱ्याची एकेक याप्रमाणे जितके खेळणारे असतील तितक्या गळ्या पाडितात.

साहित्य. — एक चेंडू.

खेळण्याची रीत. — आरंभी चकून चोर कोण ते ठरवितात. नंतर गळ्यांपासून दहा पंधरा हातांच्या अंतरावर चोर जाऊन उभा राहतो. व इतर गडी चोरगल्लीच्या आमपाम जवळ जवळ उभे राहतात. नंतर चोर हातांत चेंडू घेऊन तो चोरगल्लींत पडेल अशा वेताने गळ्यांकडे टाकितो. टाकलेल्या चेंडू जर चोरगल्लींत पडल्या नाही, तर चोर पुन्हा चेंडू घेऊन चोरगल्लीकडे टाकितो. याप्रमाणे चोरगल्लींत चेंडू पडेपर्यंत चोर चोरगल्लीकडे चेंडू टाकत असतो.

चेंडू चोरगल्लींत पडल्यावरच तिच्या आमपाम उभे असलेले गडी पळू लागतात, व चोर चोरगल्लींतल्या चेंडू घेऊन तो त्यांच्यावर फेंकतो. फेंकलेल्या चेंडू जर कोणाम लागल्या नाही, तर चोर पुनः चेंडू घेऊन तो त्यांच्यावर फेंकतो, व ते तो चुकविण्यासाठी पळत सुटतात. याप्रमाणे चालले असता चेंडू एखाद्या गळ्याम लागल्या, की पहिल्या चोर मोकट्या होतो व ज्याम चेंडू लागल्या असेल तो गडी चोर होतो.

\* चोरगल्लीस खानदेशांत “डाम्बण” व वऱ्हाडांत “देवडवा” असें म्हणतात.

नंतर त्या नवीन चोरास घोडा\* व्हावे लागते; व पहिला चोर निज-  
वर बसतो. नंतर चोर चेंडू घेऊन तो गळ्याकडे टाकतो. जर टाक-  
लेल्या चेंडू कोणत्याच गळीत पडल्या नाही, तर चोगवरच चोरपण कायम  
रहाते. जर चोगाच्या म्वतःत्याच गळीत चेंडू पडल्या तर तो राजा होतो,  
व त्याच्या पाठीवर असलेल्या गडी चार होतो. जर चेंडू दुसऱ्या कोणाच्या  
तर्ग गळीत पडल्या, तर ज्याच्या गळीत तो पडल्या असेल तो राजा  
होतो. व चोराच्या पाठीवरगील गडी चार होतो. नंतर हा नवीन झालेल्या  
चोर घोडा होतो, व राजा त्याच्या पाठीवर बसतो. मग चोर चेंडू  
घेऊन पुनः गळ्याकडे टाकतो. याप्रमाणे नवीन नवीन राजे, व नवीन  
नवीन चोर होऊन वर मांगितल्याप्रमाणे खेळ चालतो.

### वदावदी.

आषाढाढी. धासधुषी. धाबकधुबक. धप्पाधप्पी.

खेळणारांची संख्या. वाटेत तिनका.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

माहिती.—एक चेंडू. तो चेंडू नुसत्या चिथ्याचाच केलेला असावा.  
त्यांत कमळाच कठिण पदार्थ वाट्टे नये.

खेळण्याची रीत. प्रथम कोणातर्ग एका गळ्याने चेंडू ध्यावा  
व तो वाटेत त्याच्या अंगावर फेकावा. चेंडू आपणांस लागू नये म्हणून  
सर्व गळ्यांनी इकडे तिकडे पळत असावे.

फेकलेल्या चेंडू ज्याच्या हाती येईल त्या गळ्याने तो दुसऱ्या कोणा-  
वर फेकावा. या वेळींह दुसऱ्या गळ्यांनी चेंडू आपणांस लागू नये  
म्हणून सावधगिरी ठेवावी.

याप्रमाणे ज्या ज्या गळ्याच्या हातांत चेंडू येईल त्याने त्याने तो बाकी-  
च्यांस मारावा व त्यांनी तो चुकविण्यास यत्न करावा.

\* खानदेशांत पहिल्याने जो घोडा होतो त्यास " देवाचा घोडा " असे म्हणतात.



चेंडू चुकविण्यासाठी खटपट करित असतां तो आपल्या हातीं येण्या-  
विपर्याहि खटपट करित असावें. चेंडू मिळविण्याविपर्याहि खटपट  
करणे जरी धोक्याचे आहे. तरी पण तसें करण्यास कोणीच न धज-  
ल्यास खेळास मुळीच मजा यावयाची नाही. अंगावर चेंडूचा मार बसत  
असतांहि त्याचा परवा न करितां जेव्हां खेळणारे चेंडू धरण्याची झटापट  
करितात तेव्हांच खेळाम खरी गंमत येते.



## पान फुंकणी.

**खेळणारांची संख्या.**—दोन अथवा अधिक.

**खेळण्याची जागा.**—मैदान.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम कोर्णातरी एकानें एक लहानमें पान घेऊन तें जमिनीवर ठेवावें. व तें सर्व झकिल अशा रीतीनें त्यावर एक मार्ताचा लहानसा हांग कावा. नंतर एका मागून एक याप्रमाणें सर्व गड्यांनीं पानावरील मार्तावर फुंकर मागवा; ज्याच्या फुंकण्यानें पानाचा थोडामाहि भाग दिसेल त्याच्यावर राज्य आलें असें समजावें.

नंतर बाकीच्या गड्यांनीं पळूं लागवें. व राज्य देणारानें त्यांस धरण्या-माठीं त्यांच्या मागे लागवें. पळणारे गडी गधतावर, दगडावर अथवा झाडावर असले ह्मणजे त्यांस धरितां येत नाहीं. त्याशिवाय दुसऱ्या कोर्णाला त्यांस धरिलें तरी चालतें.

वर मागितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, राज्य देणारा एखाद्या दुसऱ्या गड्यास शिवला, कीं खेळ पुन होतो. मग नवीन डावामें सुरुवात होते.



## ढोवर ह्यैस.

### दुबरी ह्यैस.

**खेळणारांची संख्या.**—वाटेल तितकी.

**खेळण्याची जागा.**—मैदान.

**खेळण्याची रीत.**—ह्या खेळांत एक गडी मुख्य असतो व त्याचा एक सोबती असतो. मुख्य कोर्णा व्हावें, व सोबती कोर्णा व्हावें, हें खेळाच्या आरंभीं सर्वानुमते ठरवावें.

नंतर मुख्य व त्याचा सोवती हे एके ठिकाणी उभे राहतात व त्यांच्या-  
पामून कांहीं अंतरावर बाकीचे गडी एकत्र उभे राहतात. मग मुख्य त्या  
गड्यांकडे वोट दाखवून आपल्या सोवत्यास विचारतो : " तुझी हॅस  
कोणती ? " सोवती वाटेल त्या एका गड्याकडे वोट दाखवून " हा माझी  
हॅस " असें ह्मणतो. तो असें ह्मणतो आहे तोंच मुख्यामुद्दां सर्व गडी  
पळूं लागतात व सोवत्याने ज्यास हॅस ह्मणून दाखविले असेल ते त्यास  
शिवण्यासाठी त्यांच्या मागे लागतो. हॅस झालेला गडी ज्यास शिवतो, तो  
मेढ्या असें समजावे. मेढ्या गडी हॅस होतो. ह्मणजे पहिल्या हर्शा  
बरोबर तोहि बाकीच्या गड्यांस शिवावयाम जातो. कोणतीहि हॅस दुसऱ्या  
गड्यास शिवली कीं हा नवीन गडी हॅस होऊन शिल्लक राहिलेल्या  
गड्यांस धरण्यास, पहिल्या हर्श्यास मदत करितो. याप्रमाणे जसजसे  
ज्यांसी गडी धरले जातात, तमतमा खेळ्यास ज्यांसी रंग येतो व तो  
शेवटच्या गड्यास धरण्यांत कायम राहतो. याप्रमाणे चालले असतां  
सर्व गडी मेढे कीं खेळ संपतो.

या खेळांत मेढेले दोवे दोवे गडी एकमेकांचा हात धरून बाकीच्यांस  
शिवावयाम गेले, कीं त्यांस " मांखळी " किंवा " गोंळ्यांची माळ " असें  
ह्मणतात.

## पत्रावळीचा मार.

### गडी लप.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्यांनीं आपले दोन समसमान पक्ष करून  
एका पक्षावर राज्य द्यावे. नंतर राज्य देणाऱ्यांनीं जमिनीवर जवळ जवळ  
बसवे व राज्य घेणाऱ्यांनीं पळूं लागवे. राज्य घेणाऱ्यांमार्फत राज्य देणाऱ्या  
पक्षांनींल एक गडी, व त्यांच्याच ( राज्य घेणाऱ्या ) पक्षांनींल एक गडी

मिळून देणांतीं पळत सुटावें. ह्या पळणारांपैकीं राज्य देणाऱ्या गड्याचें काम राज्य घेणारास शिवावयाचें असतें, व राज्य घेणाराचें काम तोंडानें “ लुप, लुप ” असें ह्मणत त्याच्या वगेवर धांववें इतकेंच असतें. राज्य देणारा पळणारांपैकीं कोणासच न शिवल्यास ते (राज्य घेणारे) वसलेल्या गड्यांजवळ जाऊन त्यांस मारूं लागतात. असें झाले कीं वसलेल्या गड्यां “ पत्रावळीचा मार पडला ” असें मोठ्यानें ओरडत सुटतात. इतक्यांत राज्य घेणारांमार्गे धांवत असणारा त्यांचा गर्डी तेश्चे येऊन दाखवू होतोच. तो आलेल्या पहातांच मार्णारे पळूं लागतात व राज्य देणारा पुनः त्यांच्या मार्गे लागतो. त्यांच्यावगेवर “ लुप, लुप ” ह्मणणारा गर्डीहि असतोच.

याप्रमाणें चालले असतां राज्य देणारा गर्डी राज्य घेणारांपैकीं एकाद्या गड्यास शिवल्या कीं पहिले राज्य देणारे ते राज्य घेणारे, व राज्य घेणारे ते देणारे होतात व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.



## पालखी.



### पालखी.

**खेळणारांची संख्या.**—तीन अथवा तिहांनी जित्या भाग जाईल अशा कोणतीही संख्या.

**खेळण्याची जागा.**—साधारण थोडीशी मोकळी जागा असली म्हणजे पुरे होते. जसे, गल्लीतील मोकळी जागा अथवा जेथे लोकांची रहदारी नाही, असा रस्ता. अगर मैदान. (हा खेळ बहुतकरून घराच्या जवळ अगर आसपासच खेळतात.)

**खेळण्याची रीत.**—चित्रांत दाखविल्याप्रमाणे अ, ब व क या तीन मुलांपैकी दोहोंनी ह्मणजे अ व बनी आपली पावले जमिनीवर ठेकून समोरासमोर तोंड करून बसावे. नंतर त्यांपैकी प्रत्येकाने आपल्या उजव्या हाताच्या पंजाने आपल्या डाव्या हाताचे कोपर धरावे, व डावा हात लांब करून दुसऱ्या मुलाचे वळलेले कोपर धरावे. असे केले ह्मणजे त्यांच्या हाताचे जे तीन खेळ होतात, त्यांस “पालखी” असे म्हणतात.

पालखी तयार झाल्यावर क नांवाचा एक लहान मुलगा पालखीच्या दोन बाजूंच्या दोन खणांत आपले दोनहि पाय लटकते सोडून आडव्या आलेल्या हातांवर बसतो. तो आपण खाली पडूं नये, हलणून आपले दोनहि हात अ आणि ब यांच्या खांद्यावर ठेवतो.

याप्रमाणे दोघे मोठे मुलगे पालख्या करितात व त्यांत एका लहान मुलांस वसवितात. नंतर पालख्या केलेले मुलगे वरील मुलांस थोडा वेळ फिरवितात व मग खाली उतरवितात. याप्रमाणे पुनः पुनः पालख्या करून मनास येईल तोंपर्यंत खेळत रहातात.

## कांकडा.

### कांकडा-कांकडी. चिळ-चिळ-मुंगळा.

**खेळणारांची संख्या.**—दहांपासून विसांपर्यंत वाढेल तितकी. मात्र ती सभ असली पाहिजे.

**खेळण्याची जागा.**—पन्नास साठ हात लांब व चार पांच हात रुंद अशा जागा असून ती मोकळी असली पाहिजे.

**साहित्य.**—एक लहानसा खडा.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणारांनी आपले दोन पक्ष करावे, व प्रत्येक पक्षांत एक एक पुढारी (होरक्या) नेमावा. नंतर सर्वांनुमतें एक मर्यादा ठरवून त्या मर्यादेवर एक रेपा काढावी. आणि ह्या मर्याद रेपेपासून १५-२० हातांच्या अंतरावर, एका पक्षांतील गड्यांनी आपले दोन्ही हात पाठीमागे धरून हद्दीकडे तोंड करून ओळीने बसावे व त्यांच्या पुढाऱ्याने त्यांच्याजवळ उभे रहावे. त्यांच्यापासून चार हातांच्या अंतरावर मर्याद रेपेच्या समोरच्याच बाजूस, दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांनीहि त्यांच्याचप्रमाणे बसावे व त्यांच्या पुढाऱ्याने त्यांच्याजवळ उभे रहावे.

नंतर कोणत्यातरी एका पक्षांतील पुढाऱ्याने डाव सुरू करावा. ह्मणजे त्याने आपल्या हातांत **कांकडा** (एक लहानसा खडा) घेऊन तो आपल्या पक्षांतील सर्व गड्यांच्या आंगावरून फिरवावा व असें करितां करितां दुसऱ्या पक्षांतील पुढाऱ्याच्या लक्षांत न येऊं दतां तो हळूच कोणातरी आपल्या एका गड्याच्या हातांत द्यावा. **कांकडा** दिव्याचा देखील पुढाऱ्याने जणू काय तो आपल्यापाशीच आहे असें वागवून, इतर गड्यांच्या आंगावरून मुद्दां नुसताच हात फिरवावा; आणि उर्गाच एखाद्या गड्याकडे तो दिल्या सारखे करावे. कारण असें केले ह्मणजे दुसऱ्या पुढाऱ्यास तो अमक्याजवळच आहे असें मागणे जड जाते.

एक पुढारी **कांकडा** लपवात असतां दुसऱ्या पुढाऱ्यास त्याजकडे व त्याच्या पक्षांतील मुलांकडे नाट लक्षपूर्वक पहात बसले पाहिजे. कारण पुढाऱ्याने एखाद्या इसमाजवळ **कांकडा** दिल्या. की पुढाऱ्याच्या व त्याच्या जवळ तो दिला असेल, त्याच्या चर्येत स्वाभाविकपणे थोडातरी फरक पडतोच पडतो. तो फरक दुसऱ्या पुढाऱ्याच्या लक्षांत आल्यास, त्यास **कांकडा** कोणाजवळ आहे हे सहज ओळखतां येते. परंतु काळजां पुढे जा लक्ष्य दिले नाही, तर त्यास तो शोधून काढण्यास बरीच अडचण पडते.

पहिल्या पुढाऱ्याने **कांकडा** लपविल्याचा दुसऱ्या पुढाऱ्याने तो कोणा जवळ आहे ते ओळखून सांगितले पाहिजे. तो ते सांगाय्यास चुकल्या, की पहिल्या पक्षांतील ज्या गड्याजवळ **कांकडा** दिल्या असेल, त्याने उभे राहून मर्याद रेपेच्या समोरच्या बाजूस जितकी मागेत तितकी लांब उडा मारावा; व जेथे उडी जाईल, तेथे जाऊन बसावे. नंतर प्रथम ज्या पुढाऱ्याने **कांकडा** लपविला असेल, त्यानेच तो पुनः लपवावा, व दुसऱ्या पुढाऱ्याने तो कोणाजवळ आहे. हे ओळखून काढावे.

दुसऱ्या पुढाऱ्याने जर **कांकडा** कोणाजवळ आहे हे बरोबर सांगितले तर, पहिल्या पुढाऱ्याने **कांकडा** त्याच्याजवळ द्यावा. व त्याने तो पहिल्या पुढाऱ्याप्रमाणेच आपल्या पक्षांतील एखाद्या गड्याजवळ लपवावा. मग

पेहल्या पुढाव्यानें तो कोणाजवळ लपविल्या आहे तें सांगावें. अशा रीतीनें पूर्वी सांगितल्याप्रमाणें खेळ खेळावा.

प्रत्येक खेपेस गडी पूर्वी जेथें उडी मारून गेल्या असेल, तेथूनच त्यानें पुढें उडी मारावी. उडी मागणें ती ज्याच्यापाशीं **कांकडा** दिल्या असेल, त्यानेंच मारिल्या पाहिजे.

याप्रमाणें उंचा मारतां मारतां एखादा गडी मर्याद रेपेजवळ जाऊन पोहोचला. की त्याचे त्या डावांतलें काम पुर्ण होतें. मग त्यानें खेळांतून निघून वाजूस जाऊन बसावें.

याप्रमाणें खेळ चालल्या असतां, ज्या पक्षांतलें सर्व गडी प्रथम हद्दी जवळ जाऊन पोहोचतात, त्या पक्षाचा दुसऱ्या पक्षावर डाव झाल्या असें समजावें.





## भिडू पहिला तारा.

गडी तारा. सुतार जिल्पी. एक तारा. तारयो.

टिकोरिया. छप. अडनाळा. पडनाळा.

खेळणारांची संख्या.—बारापामून विसांपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

**चोर ठरविणे.**—खेळणारांपैकीं एका गड्यास वगळून बाकीच्या सर्व गड्यांनीं वाटोळें उभें रहावें. नंतर त्या वगळलेल्या गड्यानें आपाप-  
मध्यभागीं उभें राहून त्यांतील कोणत्यातरी एका गड्यापामून आरंभ करून त्याच्या उजव्या हाताकडून (१) अटांगण, (२) पटांगण, (३) वावन, (४) त्रिचवा, (५) कोवडीर्ता, (६) टिचवा, (७) हनमान, (८) घोडा, (९) टाचम, (१०) टूचक, (११) बुटलूक, (१२) बुटलूक, याप्रमाणें शब्द उच्चारित एका शब्दास एक गडी, असें सर्व गडी मोजात जावें. या रीतीनें मोजात असतां ज्याच्यावर **बुटलूक** हा शब्द येईल, तो उजवला असें समजावें. उजवलेल्या गड्यानें वर्तुळांतून निवून बाजूला जाऊन उभें रहावें. एक गडी उजवल्यावर त्याच्या जवळच्या (उजव्या हाताकडच्या) गड्यापामून पुनः पहिल्याप्रमाणें मोजात जावें. या खेपेमहि ज्याच्यावर “**बुटलूक**” हा शब्द येईल तो उजवला असें समजावें.

बारापेक्षां कमी गडी उजवावयाचे राहिले म्हणजे एका खेपेच्या मोजण्यानें गडी उजवत नाही असें दिसल्यास, ज्याच्यापामून मोजण्यास सुरवात झाली असेल, त्याच्यापर्यंत मोजून झाल्यावर पुनः त्याच्याचपामून मोजण्यास सुरवात करावी. याप्रमाणें एक गडी उजवेपर्यंत जितके वेळां मोजावे लागेल तितके वेळां मोजावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें चालले असतां शेंवटीं जो एक गडी उजवावयाचा राहिला तो **चोर** झाला असें समजावें. जो गडी **चोर** कोण हें ठरवितो, त्याची गणना उजवलेल्या गड्यांत होते.

**चोराचा जोडीदार निवडणे.**—उजवेलेल्या सर्व गड्यांनी वतु-  
टाकार उभे रहावे. नंतर चोराने त्यांपैकी कोणत्यातरी एका गड्यापामून  
आरंभ करून त्याच्या उजव्या हाताकडून (१) एकेरी एक, (२) दुहेरी दोन,  
(३) तिहेरी तीन, (४) चौहेरी चार, (५) पांचेरी पांच, (६) साहेरी सहा, (७)  
सातेरी सात, (८) आठेरी आठ, (९) नवेरी नऊ, याप्रमाणे शब्द उच्चार  
करून, दर शब्दास एक एक गड्यास शिवून मोजाव जावे. **नवेरी नऊ**च्या  
पुढे जो गडी असेल त्यास शिवून दहावा "नवरा" असे म्हणावे.  
मग त्या दहाव्या गड्याने चोराम "झिग झिग भोंवरा, मी तुझा नवरा"  
असे म्हणावे म्हणजे तो चोराचा जोडीदार होतो.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी जोडीदाराने चोराचे डोळे व्यास काढीं  
न दिसेल असे आपल्या दोन्ही हातांनी गच्च झांकून धरावे. मग उजव-  
लेल्या गड्यांनी चोरापामून काढीं अंतर्गतर जाऊन कशाच्यातरी आड  
लपून रहावे. त्यांचे लपणे झाल्यावर जोडीदाराने चोराचे डोळे सोडावे.  
नंतर चोराने "भिडू पहिला तारा रे तारा" असे पांच वेळ म्हणून लप-  
लेल्यांमध्ने शिवावयाम जावे. जोडीदाराने व्याख्यावगेवर गेले पाहिजे.  
जोडीदार लपलेल्या गड्यांच्या तर्फेचा असतो. चोर लपलेल्या गड्या-  
जवळ गेला, कीं "भिडू ० आला रे आला" असे ओरडून त्यास व्याख्या  
हातीं न लागण्यासाठी सावध करण्याचे काम जोडीदार गड्यांचे असते.  
चोर लपलेल्या गड्याजवळ गेला, म्हणजे ते पळत सुटतात व चोर  
त्यांच्या पाठीस लागतो. याप्रमाणे चालले असतां, चोर एकाद्या गड्यास  
शिवावदा, कीं व्याख्या वरचे चोरपण निवून जाऊन शिवलेल्या गड्यावर येते.  
मग दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

० धुळे येथे जोडीदार "डोरया चारे या" व पुणे येथे "अडनाचा पडनाचा माळ  
पडला रे पडला" असे म्हणतात.



## हत्ती-सोंड.

मार। भांसा अथवा मासापाणी.

खेळणारांची संख्या.—पंधरापामून पंचवीसपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—शंभर सवाशे हात लांब व पन्नास साठ हात रुंद पटांगण. जागेची मर्यादा समजण्यासाठी तिऱ्या चारी बाजूंस खुणा कराव्या.

खेळण्याची रीत.—आरंभी सर्वानां चकून चोर कोण ते ठरवावे. नंतर मुटलेल्या मुलांना मर्यादेच्या एका टोंकास जावे व चोराने दुसऱ्या टोंकास जावे. मग चोराने आपले दोन्ही हात \* पाठीमागे एकत्र जोडून मुटलेल्या मुलांस धरण्यासाठी त्यांच्याजवळ धांवत धांवत जावे व मुटलेल्या मुलांनी त्यास चुकविण्यासाठी मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत रहावे. याप्रमाणे चालले असता चोर एखाद्या इमामास † शिव्या की, तो चोराचा एक हात धरतो. व ते दोघांहि मिळून एकमेकांचा हात न सोडतां बाकीच्या मुलांस शिवावयाम जानात. त्या दोघांपैकी कोणाहि एक, एखाद्या मुलास शिव्या की, हा तिसरा मुलगाहि त्यांपैकी एकाचा हात धरितो. मग ही तिघांची मालिका इतरांस शिवावयाम जाते. याप्रमाणे जमजमे जास्त मुलगे मरतात. तमनशा शिवणाऱ्यांचा मालिका वाढत जाते. मेलेल्यांस एकमेकांचे हात धरवे लागत आसल्यामुळे त्यांपैकी एक फिरला, की बाकीच्यांसहि फिरवे लागते. अर्थात सर्वानी एकमेकांच्या हातचालीकडे लक्ष दिलें पाहिजे.

खेळतां खेळतां सर्व खेळणारांची एक मालिका झाली की हा खेळ पुग होतो.

\* नाशिक येथे चोर उजवा हात आपल्या पुढच्या बाजूस लाव करून ताळ धरितो व डावा हात तोंडावरून वळवून त्याने उजवा कान धरितो.

† पुण्यास चोराने पायांनेच शिवलें पाहिजे असा नियम आहे. इतर ठिकाणी शिवताना चोराम आपले दोन्ही हात मोकळे सोडितां येतात. चोर एखाद्यास शिवल्या की त्याने आपले दोन्ही हात मोकळे सोडिले पाहिजेत हें उघडच आहे.

## पावडीची शर्यत.

चार साडेचार हात लांब बांबूचा तुकडा घेऊन त्याच्या एका टोंका-  
पामून दोन हातांच्या अंतरावर एक लहानशी फळी बसविलेली असते.  
ह्यास **पावडी** असें म्हणतात. (पावड्या बाजारांत विकत मिळतात.  
**मध्यप्रांतांत** श्रावण वद्य पक्षांत पावड्यांवरून फिरण्याचा फार प्रघात  
आहे. त्या दिवसांन तेंधें गळोगळीं पुष्कळ लोक पावड्यांवरून फिर-  
तांना दृष्टीस पडतात. प्रत्येक फिरणाऱ्या जवळ दोन दोन पावड्या अस-  
तात.) पावडीच्या ज्या टोंकापामून दोन हातांच्या अंतरावर फळी बस-  
विलेली असते, ते टोंक जमिनीवर टेंकून एकेक पावडी प्रत्येक हातांत  
उभी धरून, उडी मारून प्रत्येक फळावर पाय ठेवावा व बांबू हातांत  
गच्च धरून ज्याप्रमाणें आपण चालतांना पावले उचलून पुढें टाकितों.  
याप्रमाणें पावड्या पटापट पुढें टाकात चालूं लागों.

पावड्यांवरून चालण्याचा अभ्यास ज्यांस करावयाचा असेल  
त्यांनीं-सुरुवातीस पावड्यांवर चढतांना पडूं नये म्हणून भितीस पाठ लावून  
उभे राहों; पावड्यांचे दोन्ही दांडे आपापल्या दोन्ही बगलेंत धरावें.  
नंतर एका पावडीच्या फळावर उजवा पाय ठेवावा. भितीस पाठ  
टेकलेली तशीच राहूं देऊन आपले आंग वर उचलावें व नंतर डावा  
पाय दुसऱ्या पावडीच्या फळावर ठेवावा. इतकें केल्यावर हातांनीं  
एकेक पावडी आळांपाळांन उचलून चालण्याचा प्रयत्न करावा.  
अशा रीतीनें अभ्यास केल्यानें ही कला थोडक्याच अवधींत साध्य  
होते; आणि मग मोकळेपणानें चांगलें फिरतां येतें. वर सांगितल्या-  
प्रमाणें पावड्यांवरून चालण्यांत बरेंच प्राविण्य मिळविल्यावर पावड्या-  
वरून चालणाऱ्या दुसऱ्या इसमाबरोबरहि शर्यत लावितां येते.  
याप्रमाणें दहा पांच मुलें गांवा बाहेर जाऊन शर्यत लावितात  
व जो पावड्यावरून जलद चालत चालत जाऊन नियमित स्थळास  
आधीं शिवेल, त्यानें शर्यत जिंकिली असें होतें. **मध्यप्रांतांत** ह्याप्रमाणें  
नोठमोठे लोक देखील कधीं कधीं जोडीजोडीनें अगर दहा पांच मिळून

शर्यत लावितात. बरेच लोक असल्यास हा शर्यतीचा विजय फारच मौजेचा होतो. पावड्यांवरून चालणारे लोक पायऱ्या, दादरे, जिने इत्यादिकांवरून चढ उतर फार जलद करून शकतात, आणि त्यांतहि जे पटाईत असतात त्यांस उतरत्या टेंविलेल्या शिड्यांवरून देखील चढ उतर सहज करिता येते. पावड्यांवर जमिनीपामून जतने जास्त उंचावर पाय असतील तितके त्यांवरून चालणे सोपे जाते.

पावड्यांवरून चालणारांस जर आपला तेल जातो आहे असे वाटले, तर त्याने तेल सांवरून धरण्याच्या भानगडीत न पडतां, एकदम ग्याला उडी मारावी. नाहीतर जमिनीवर पडून इजा होण्याचा संभव असतो. पावड्यांवरून चालण्यांत थोडीशी गति झाली की, शिकणारांने भितीच्या आधारावांचून पावड्यांवर चढावे.

**मध्यप्रांतांत** श्रावण वद्य पक्षांत पावड्यांवरून यथेच्छ फिरव्यावा भाटपद शुद्ध प्रतिपदेस सर्व फिरणारे आपआपल्या पावड्यांवरून गांवा बाहेर जातात आणि तेथे मोठा विस्मय पेटवून त्यांत त्या पावड्या जाळून टाकतात.



## सुर काठी.



### सुर काठी.

**सुरेंसुर काठ्या, सुरकणी, लांब काठी** अशीं ही पर्यायाने देशा देशां ह्याम नांव दिलेलीं आढळतात.

**खेळणारांची संख्या.**—पांचापामून पंधरापर्यंत.

**खेळण्याची जागा.**—ज्या जागेत ठिकठिकाणी दगड असतील अशी मैदानाची जागा ह्या खेळाम अवश्य असली पाहिजे.

**साहित्य.**—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक हातभर लांब मजबूत काठी असावी.

**डाव येणें अथवा चोर ठरविणें.**—आरंभी सर्व गड्यांनीं एके ठिकाणी उभें रहावे. व प्रत्येकानें आपापली काठी जोरानें समोर फेंकावी. ज्याची काठी सर्वांच्या अलीकडे पडेल तो **चोर** ठरतो अगर त्याच्यावर डाव येतो.

\* हा खेळ खेळण्यानें पांढण्याचीं मेहनत फार होते व त्यामुळे हाताचे व पायाचे स्नायूंस फार बळकटी येते.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम चोर आपल्या काठीची दोन्ही टोकें आपल्या दोन्ही हातांनीं गच्च धरून हात डोक्यावर उंच करून जमिनीवर वसतो. नंतर खेळणारांपैकी कोणीतरी एक हुशार गडी त्याच्यामागे येऊन आपली काठी जोराने त्याच्या काठीवर मारून ती दूर फेंकून देतो. मग बाकीचे गडी ती काठी जेथे पडली असेल, तेथे धांवत धांवत जाऊन आपापल्या काठ्यांनीं तिला पुढें पुढें ढकलीत नेतात; व चोर त्यास शिवण्यासाठीं त्यांच्या मागे लागतो. तो ज्यास धराव्यास जाईल, त्यानें आपली काठी दगडावर ठेविली असता, चोरस त्यास शिवतां येत नाही. दगडावर काठी ठेवण्या पूर्वी जर चोर त्यास शिवला, तर तो मोकळा होतो आणि शिवलेला चोर होतो. नंतर पहिल्या चोरस, नवीन चोर झालेल्या गड्याचा काठी जिनकी लाव घेवो असेल, तेथपर्यंत लंगड\* घालात — म्हणजे उजवा पाय उजव्या हातानें वर धरून लंगडत लंगडत — जावें लागतें. असें झाले म्हणजे पाहिला डाव संपतो, मग दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

\* उजवा पाय वर करून उजव्या हातानें उजवा कान धरिला म्हणजे लंगड हातें. कित्येक ठिकाणी उजव्या हातानें उजवा पाय धरिला तरी चालतो.



# गोफण.

प्राचीन काळीं मनुष्याच्या रानटी स्थितीमध्ये गोफण हें एक लढण्याचें शस्त्र होतें. त्यावेळीं तिची योग्यता धनुष्याच्या बरोबरीने मानीत असत; परंतु जमजमा भौतिक शास्त्रांच्या ज्ञानाचा प्रसार जास्त होत जाऊन लढण्याचीं विविध प्रकारचीं साधने निर्माण होऊ लागली, तसतसें ह्या गोफणांचें महत्त्व अर्थातच कमी होत चाललें. हल्लीं तर तिची गणना केवळ खेळांतच होत चालली आहे.

लढण्याचें शस्त्र या दृष्टीने गोफणांचें महत्त्व कमी होण्याचें कारण तिच्या योगानें नेम बरोबर मारतां येत नव्हीं, असें कोणी समजत असल्यास ती त्यांची चुक आहे. कारण अजून देखील गोफणीनें अचुक नेम माणणारे लोक देशावर आढळतात. आणि कित्येक खेड्यापाड्यांतूनहि मुलें देखील ह्या कामांत तर्बेज झालेलीं आढळून येतात.

मनुष्य रानटी अवस्थेंत असतां त्या काळीं त्यास गोफणां वांचून दुसरें शस्त्रच माहीत नव्हतें. तेव्हां त्यास आपलें अन्न गोफणांनीं शिकार करूनच संपादन करावें लागत असे व शत्रूंपासून आपला वचावहि गोफणांचेच करावा लागे. त्या वेळच्या लोकांस मात्र त्या काळीं गोफणांची खरी खरी किंमत कळत असे. हल्लीं ती केवळ एक खेळच बनून राहिली आहे.

लढण्याचें शस्त्र या दृष्टीने विचार केल्यास, गोफणांतील खाला लिहि-लेल टोप आहेत असें आढळून येतें. गोफणांनीं फेंकलेला दगड शरीरांत शिरत नव्हीं. चिलखतावर त्याचा कांहींच परिणाम होत नाहीं. हिचा उपयोग करण्यासाठीं शत्रूपासून बऱ्याच अंतरावर रहावें लागतें. आणि टोळी मधील पहिल्या रांगेच्या मागच्या लोकांस हिचा अचुक दगड लागण्यास भागीच अडचण पडते.

गोफण अंबाडीच्या किंवा सगाच्या (तागाच्या) दोऱ्यांची विणून केलेली असते. तिची लांबी पांचपासून सहा हात असते. तिच्या बरोबर मध्यावर दुसरी दोरी गुंथवून आंत दगड ठेवितां येईल, अशा



वेताची एक जाळी केलेली असते. आणि गौरुण मारवयाचीं अमळ्यां ह्मणजे ह्या जाळींत एक गुळगुळीत दगड घालतात. नंतर गोफणांचीं दोन्ही टोंकें एकत्र करून तीं हातांत गच्च धरून दोन तीन वेळां गोफण आपल्या डोक्यावरून जोगाने फिरवून योग्य वेळीं तिचें एक टोंक मोकळें सोडल्याबरोबर जाळींतील दगड बाहेर निघून विलक्षण वेगाने पुढें जातो.

गोफणींतील दगड इतक्या वेगाने कां जातो, ह्याचें कारण पुढें दिव्या-प्रमाणें आहे. मनुष्यास आपल्या हात हवेतून विवक्षित वेगापेक्षां जास्त वेगाने फिरवितां येत नाहीं; ह्मणून दगड किंवा इतर पदार्थ ह्यांस गति देण्याची ती प्रत्येक मनुष्याच्या बाह्यच्या शक्तीच्या मानावर जरी अध-लेवून असते, तरी तिला एक विशेष प्रकारचा मर्यादा असते. बाह्यस जास्त ताकद असल्यास, त्या मानाने जास्त वजनदार पदार्थ फेकतां येतात, पण पदार्थ जास्त अंतर्गतर फेकण्यास तिच्यापामून कांहीच मदत होणार नाहीं. ह्याप्रमाणे बाह्यचा पदार्थास गति देण्याची शक्ति जरी मर्यादित आहे, तरी यांत्रिक साधनाने ती पुष्कळ वाढ-वितां येते. गोफणांमुळे उचलवयाच्या वजनांत भर न पडतां तिचीं लांबी बाह्यच्या लांबींत भिळवून जीं होतें तितकी वाढते. नुसता दगड फेक-तांना हातांतील दगड वर्तुळांत फिरत असतो. या वर्तुळाचा मध्यबिंदू, फेकणाराचा खांद्या होय. गोफणांतील दगड देखील तसाच फिरतो. पणु ज्याप्रमाणाने गोफणांची लांबी हातापेक्षां जास्त असते त्या प्रमा-णाने गोफणांतील दगडाचें वर्तुळहि मोटें होत असतें. आतां गोफणांतील दगड व हातांतील दगड ज्या ज्या वर्तुळांतून फिरतात, त्यांचा मध्यबिंदू एकच असून ज्या अर्थी गोफणांच्या दगडाचें वर्तुळ मात्र मोटें असतें, त्या अर्थी त्यास हातांतील दगडापेक्षां जास्त वेग मिळतो हें उघड आहे.

गोफणांचा खेळ फार करून खेड्यापाड्यांतील बॅगरे लोकांचीं मुलें खेळतात. कित्येक मुलें केवळ गमतीसाठीं गोफणींतून दगड फेकतात व कित्येक गोफणीनें शिकारहि करतात. गोफण मारणाऱा जर हुशार असेल, तर त्यास बंदुकीच्या बरोबरीनें गोफणीनें शिकार करितां येईल व बंदुकीनें शिकार करितांना जो व्यायाम वाढवयाचा त्यापेक्षां पुष्कळ पटीनें जास्त व्यायाम गोफणीनें होईल.

गोफर्णने नेम मारतां येण्यास इतर विषयांप्रमाणेंच चांगल्या काळजी-पूर्वकच अभ्यास केला पाहिजे. गोफर्ण हातांत घेतल्या ह्मणजे आपणांस प्रथमतः त्यांत प्राविण्य मिळविण्यास जितका वेळ लागेलसा वाटतो त्या-पेक्षां वन्याच थोड्या अवधींत त्यांत प्राविण्य मिळवितां येतें.

### सुर-पारंगी.\*

डाबडुबली. माकडउडी. शिरकोंड्या.



सुर-पारंगी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेळ तितकी.

खेळण्याची जागा.—गांवा बाहेर अथवा दुसऱ्या कोणत्याहि ठिकाणीं जेथे पिपळाचें, वडाचें, अथवा दुसरें कसलेंहि सगळ झाड असून त्याच्या ग्वालीं दाट छाया असली, ह्मणजे हा खेळ खेळण्यास ठीक पडतें.

साहित्य.—एक हातभर लांब काठी.

—या खेळांत साडावर चढतां येणें हें मुख्य आहे.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी खेळणारीं मुलें चकून चोर कोण ते ठावितात. नंतर उतरलेलीं सर्व मुलें झाडाखालीं उभीं राहतात व तेथें एक वाटोळें रंगण काढून त्यांत काठी ठेवितात. नंतर त्यांपैकी कोणीतरी एक इसम त्या रंगणांत उभा राहून, काठी हातांत धरून, उजवा पाय उंच करून, त्याच्याखालीं हात घाटून, ती जोगनें दूर फेंकून देतो. त्याबरोबर चोर ती आणण्यासाठीं धांवत जातो व तितक्या अवकाशांत बाकांचे गडा झाडावर चढतात. नंतर चोर ती काठी आणून रंगणांत देविता व झाडावरील गड्यांमधल्यासाठीं तोहि झाडावर चढतो. तो वर चढत आहे असे पाहतांच झाडावरील गडा, त्याने आपणांस शिवू नये ह्मणून, पटापट खाली उड्या टाकतात; व रंगणाकडे जाऊन त्यांत पाय ठेवितात; रंगणांत पाय ठेवण्यापूर्वी जर चोराच्या हाता कोणीच लागला नाही, तर चोरावरच चोरपण कायम राहते. परंतु चोर पुढाच्या मुलाम झाडावर अथवा तो खालीं असल्यान रंगणांत पाय देण्यापूर्वी शिवला, तर त्याच्यावरून चोरपण निघून जाऊन ज्यास शिवला असेल त्याच्यावर जाते. मग पुनः पूर्वाप्रमाणेच खेळ चालतो.

## चिमणी चिमणी खोपा दे.

**खेळणारांची संख्या.**—वांटल तितकी.

**खेळण्याची जागा.**—नदीच अथवा समुद्राचे वाळवंट.

**खेळण्याची रीत.**—हा खेळ समुद्राच्या अथवा नदीच्या किनाऱ्यावर मुलें वसलीं असतां काहीतरी करमणूक व्हावी ह्मणून खेळत असतात. किनाऱ्यावर वसून राप्ता गोष्टी चालल्या असतां मध्येच कोणीतरी मुलगा “चला आपण ” “चिमणी! चिमणी! खोपा दे ” हा खेळ खेळू, असें ह्मणतो; त्याबरोबर तेथें वसलेलीं सर्व मुलें आपापल्या पावलांवर वाळू ओढून तीं लपवू लागतात. पावले होतां होईल तितकीं लवकर लपविलीं पाहिजेत. कारण, ज्यास आपली पावले लपविण्यास सर्वांहून जास्त वेळ लागतो, त्याच्यावर डाव येतो.

व्याख्यावर डाव येईल, त्यास इतर मुळांपैकी एकजण व्याख्या कानास भरून इकडे तिकडे फिरवितो. इतक्या दरम्यान बाकीचीं मुल्लोह आपापलीं पावले वाळूच्या बाहेर काढून बसतात. नंतर डाव देणारा, व त्यास फिरवणारा, आपल्या सोबत्यांजवळ येतात, व पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळू लागतात.

## भट्टा ( दगड ).

खेळणाऱ्यांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एक भट्टा म्हणजे लहानसा वाटोळा गुळगुळीत दगड असावा.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ खेड्यापाड्यांतल्या स्त्रियांवर खेळण्यास फार चांगला आहे.

प्रथम दोघांहि खेळणाऱ्यांनीं एके ठिकाणीं उभे रहावे. नंतर एकाने आपला भट्टा आपल्यापुढें दहा बाग हात फेंकावा. मग दुसऱ्याने फेंकलेल्या भट्ट्यावर आपला भट्टा फेंकावा; पुनः पहिल्या मुळांने त्याचा भट्टा जिथे असेल तेथे जाऊन तो दुसऱ्याच्या भट्ट्यावर मारावा. याप्रमाणे आर्त्तापाळाने एकमेकांच्या भट्ट्यांवर भट्टा मारीत पुढें पुढें जावे. एकाचा भट्टा दुसऱ्याच्या भट्ट्यास लागला, कीं त्याने त्या दुसऱ्यास एक चापट मारावी. याप्रमाणे मनास वाटेत तोपर्यंत खेळत रहावे.

## पाण पापड्या.

“ पाण भाकऱ्या. ”

ह्या खेळांत पाण्यांत दगड फेंकावयाचे असतात. ते असे, कीं पाण्याच्या सपाटी वरून थोडथोड्या अंतरावर पाण्यास स्पर्श करीत त्यांनीं पुढें पुढें जावे, व शेवटीं पाण्यांत बुडवे. दगडांच्या ह्या पाण्यास स्पर्श करणांस “ पाण पापडा ” असे म्हणतात. हे दगड जितके चापट व हलके असतील तितके चांगले.

हा खेळ बहुधा दोघेच इसम खेळतात. प्रत्येक खेळणारा आळी-पार्लने पाण्यावर दगड फेंकतो. ह्यांत दोहोंपेक्षा अधिक खेळणारांचाहि समावेश करितां येईल.

आरंभी खेळणारांनीं किती वेळ दगड फेंकावयाचे ते ठरवावे, व तितक्या वेळांत ज्याच्या पाण पापळ्या अधिक होतील तो जिंकला असे समजावे.

## टिन टिन टकोऱ्या.

**खेळणारांची संख्या.**—वाटेले तिनकी पण सम असावी.

**खेळण्याची जागा.**—जेथे एकास एक लागलेली घरे नसून इकडे तिकडे पसरलेली असतात, अशी गर्हा; अथवा ज्यांत पुष्कळ फळ झाडे, फूल झाडे वगैरे असतील, अशी वाग.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथमतः खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे. नंतर दोन्ही पक्षांनीं दोन दिशांस, क्षणजे एकाने पूर्वेस, तर दुसऱ्याने पश्चिमेस, ह्याप्रमाणे एकमेकांच्या दृष्टाआड होईपर्यंत दूर निघून जावे, व तेथे ठिकठिकाणीं मातीचे ढीग करावे. ते असे की, दुसऱ्या पक्षांतील मुलांच्या दृष्टास सहसा ते पडूं नयेत. जसे, एखाद्या लहानशा झुडपाच्या मुळाशीं, अथवा एखाद्या दगडाच्या मागे, फुल झाडांच्या ताटव्यांत, कुंपणांत वगैरे. ह्याप्रमाणे ढाग केल्यावर, ते मोजावे, व दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांस “झाले” म्हणून मोक्याने ओरडून सांगावे. दोन्ही पक्षांनीं ह्याप्रमाणे एकमेकांस सांगितल्यावर, प्रत्येक पक्षाने, विरुद्ध पक्षाने ज्या ठिकाणीं ढीग केले असतील, त्या ठिकाणीं जाऊन ते शोधून काढावे.

दोघांचेहि ढीग शोधणे झाल्यावर, प्रत्येक पक्षांतील एक दोन मुलांनीं विरुद्ध पक्षांतील एक दोन मुलांस बरोबर घेऊन त्यांस नेऊन ते दाखवावे. मग प्रत्येक पक्षाने किती किती ढाग शोधून काढिले ते पहावे व प्रत्येक पक्षाने जे ढीग केले असतील ते सर्व दुसऱ्या पक्षास दाखवावे

आतां, एका पक्षानें दहा ढीग बांधले आहेत, व दुसऱ्यानें पंधरा बांधिले आहेत असें आपण समजूं; व त्या दोन्ही पक्षांस अनुक्रमें “अ” व “ब” अशीं नांवें देऊं. आतां जर अ पक्षाचे बनें पांच ढीग शोधून काढले, व बचे अनें सात शोधून काढले, तर बचे अस दोन ढीग लागले असें समजावयाचें; म्हणजे प्रत्येक पक्षानें जितके ढीग केले असतां, त्यांतून उलट पक्षानें शोधून काढलेले ढीग वजा करावयाचे; मग ज्या पक्षाचे ढीग बाकी अधिक राहतील, त्या पक्षाच्या त्या बाकी राहिलेल्या ढीगांतून, ज्या पक्षाचे कर्मी राहिले असतां, त्या पक्षाचे तें बाकी राहिलेले ढीग वजा करावयाचे; व जी बाकी राहिल, तितके ढीग कर्मी बाकी राहिलेल्या पक्षावर चढले, असें समजावयाचें. ज्याचे ढीग दुसऱ्या पक्षावर चढतील, त्याचा त्या पक्षावर डाव झाला, असें समजावें.

## भिडु यत्ताच यत्ता.

खेळणारांची संख्या.—वाढेल तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची जागा.—भेदान.

खेळण्याची रीत.—आरंभो खेळणारे निम्मे निम्मे गड्यांचा एकेक याप्रमाणें आपले दोन समान पक्ष करितात; आणि प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमितात. नंतर दोघेहि पुढारी कोठेंतरी एके ठिकाणीं बसतात, व बाकींचीं मुलें “ लिब लिब पाळा ” असें म्हणत, त्यांच्यापासून काहीं अंतरावर पळून जातात. ते गेल्यावर दोघेहि पुढारी एकमेकांच्या संमतीनें कोणतें तरी एक फळ, म्हणजे आंबा, केळें वगैरे आपल्या मनांत धरतात व मग “ भिडु या रे या ” असें ओरडून ते आपल्या भिडूंस आपल्याजवळ बोळावितात.

पुढार्यांची हांक ऐकतांच त्यांचे भिडु धांवत धांवत येऊन पुढार्यांजवळ उभे राहतात. मग दोघोंपैकीं एक पुढारी प्रथम आपल्या भिडूंस

आपल्या हाताने खूण करीत “ भिडू यत्ताच यत्ता ” असे म्हणतो. खूण करणें ती जें फळ मनांत धरलें असेल त्याच्या आकारासारखी असली पाहिजे.

भिडूनीं पुढाऱ्याची खूण ओळखून पुढाऱ्यांनीं कोणतें फळ मनांत धरलें आहे, तें सांगितलें पाहिजे. एका पक्षांतलं मुलांनीं “ अमुक फळ ” असे सांगितल्यावर दुसऱ्या पक्षाचा पुढारी आपल्या भिडूस पहिल्या पुढाऱ्याप्रमाणें म्हणतो व ते त्यास “ अमुक फळ ” असे उत्तर देतात.

जर दोन पक्षांपैकी एका पक्षांतलं भिडूनीं, पुढाऱ्यांनीं मनांत धरलेल्या फळाचें नांव सांगितलें, तर त्यास दुसऱ्या पक्षांतलं भिडूनीं “ कावड \* ” दिली पाहिजे.

जर दोन्ही पक्षांतलं मुलांनीं फळ थोडक्याने ओळखिलें, तर कोणीच कोणास “ कावड ” द्यावयाची नाही.

जर दोन्ही पक्षांतलं मुलांस फळ ओळखितां आलें नाही, तरीहि कोणी कोणास “ कावड ” द्यावयाची नाही.

एकदां फळ मनांत धरल्यावर, व तें कोणतें, तें विचारून झाल्यावर पुनः पहिल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें.

## पतंग.

महाराष्ट्रांत मुलें केवळ गंमती साठींच पतंग उडवितात ; परंतु गुजराथेंत किंवा चीन देशांत मोठमोठे बयोवृद्ध गृहस्थ देखिल पतंग उडवितात. गुजराथेंत ब्याचा हंगाम मार्गशर्ष व पौषापर्यंत मुख्य होऊन संक्रांतीपर्यंत बहुतेक असतो. परंतु महाराष्ट्रांत पतंग उडविण्याचा मुख्य हंगाम ह्मटला ह्मणजे नवरात्राचे दिवसांत असतो.

पतंगांत तुकड, वावडी, घार, भगारा वगैरे अनेक प्रकार आहेत. पतंग एक फुटापामून तो सात आठ फुटांपर्यंत मोठा करितात. तो कागदाचा केलेला असतो. तो सुरेख दिमावा ह्मणून त्याच्यावर निरनिराळ्या रंगांचे कागदाचे लहान लहान तुकडे चिकटवितात. सर्व प्रकारचे पतंग बाजारांत विकत मिळतात.

**पतंग उडविणे.**—पतंग उडविण्यास सुरवात करतेवेळीं पतंग उडविणाराम दुसऱ्या एका इसमार्ची मदत घ्यावी लागते. पतंग उडविणारानें दुसऱ्या एकाच्या हातांत पतंग देऊन आपल्या हातांत दोरीचें गुंडाळें\* घ्यावें व दोरी दहा बारा हात मोकळी सोडून त्याच्यापामून तितक्याच अंतरावर जाऊन उभें रहावें. नंतर ज्या इसमापाशीं पतंग असेल, त्यानें तो बर हवेंत हेलकावा देऊन सोडावा व उडविणारानें दोरीस दोन तीन हिमके मारावे. असें केले ह्मणजे पतंग उडूं लागतो. मग गुंडाळ्यांतील दोरी हळू हळू थोडथोडी सोडीत जावा. असें झालें ह्मणजे आर्थांतच पतंग हवेंत बर जात असतो.

एकदां पतंग बर गेला कीं, तो जितका बर जाण्यासारखा असेल तितका बर जाऊं द्यावा. पतंग किती बर जाण्यासारखा आहे, हे त्याची रचना व दोरी यांचेवृत्त समजण्यासारखें असतें.

पतंग फारच उंच उडविण्याची इच्छा असल्यास एक पतंग जितका उंच जाणें शक्य असेल, तितका उंच गेला कीं, त्याच्या दोरीचें खालचें टोक दुसऱ्या एका पतंगाच्या बरच्या बाजूस बांधावें, व त्यास दुसरी दोरी बांधून तो बर उडवावा; म्हणजे ह्या दुसऱ्या पतंगाच्या मदतीनें पहिल्या पतंग जास्त उंच जाईल.

\* कित्येक ठिकाणीं ह्याम पिडा म्हणतात, आणि कांठे कांठे तर दोरीचा गुंतागुंत हांऊं नथ म्हणून एक लांकडाचा “चक्री” घेऊन तिच्यावर दोरी गुंडाळितात, म्हणजे पतंग हवेंत उंच जाऊ लागतो, तेव्हां दोरी सोडण्यास मुळीच हरकत पडत नाहीं.



पतंग फारच मोठे असले, तर ते वरील पद्धतीने उडवावे. अशा रीतीने पतंग उडवितांना फार काळजी घेतली पाहिजे. कारण एकदां ते वर हवेत गेले, म्हणजे त्यास फार वेग येतो. सहा फूट लांबीच्या पतंगास मरासरी गाडीस जोडलेल्या एका घोड्याच्या वेगा, इतका वेग येत असतो. ह्याप्रमाणे पतंग उडवीत असतां जर दोरीची गुंतागुंत झाली, किंवा उडविणारास त्याचा वेग आवरतां आला नाही, तर त्यास वरीच दुखापत होण्याचा संभव असतो.

**पतंग लढविणे.**—एकाने आपला पतंग वर उडविला, म्हणजे दुसऱ्याने त्याच्या पतंगावर आपला पतंग घालावा व एकमेकांच्या पतंगाचे दोर एकमेकांत गुंते की लढाई सुरू होते, व त्यास पंच झाले असे म्हणतात. मग एकमेक आपले दोर सईल सोडत जातात. ह्याप्रमाणे दोर सईल सोडतां सोडतां वर्णाने दोर तुटेल त्याचा पतंग दुसऱ्याने कापला असे म्हणतात. ह्याप्रमाणे पतंगाची दोरी कापली की प्रत्येक पतंग उडविणारास ईर्ष्या उत्पन्न होते आणि पतंगाची झटापट जास्त सुरू होते. त्यामुळे प्रेक्षकांस तर ह्या लढाईची मोठी मौज वाटते. ह्या ईर्ष्यामुळे आपल्या पतंगाम कितीएक लोक तर “ मांजा ” लावतात. हा “ मांजा ” कांच व दुसरे चिकट पदार्थ एके ठिकाणी वाटून केलेला असतो. ह्याप्रमाणे तैयार केलेल्या मांजाची लुकणासारख्या गोळा करून तिचा लेप त्या दोरावर करून तो दोर वाळवितात. अशा रीतीने मांजा केलेल्या दोरास कांचेच्या योगाने अधिक तांत्र धार येते. ह्या धोरच्या योगाने सहज वर्णाने दुसऱ्याचा दोर कापला जातो. दुसऱ्याच्या दोरावर आपला दोर वाटून तो कापणे ह्यांत वर्गच कुशलता लागते. अशा लढाई चालली असतां दररोज पांच पांच, महा महा मुद्दां पतंग कापले जातात. ह्या खेळाचा प्रसार गुजराथ व उत्तरेकडील देशांत जास्त आहे. त्यांचा पतंग उडविण्याचा हंगाम त्या देशांत पौष महिन्यापासून तो वैशाख महिन्या पर्यंत असतो.

## तारा फुंकणें:

**खेळणारांची संख्या.**—दहापामून विसांपर्यंत सम संख्या.

**खेळण्याची जागा.**—जेथें लपतां येण्यासारखीं कांहीं ठिकाणें असतात, अशी गळींतील मोकळी जागा अगर मैदान.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणारे आपले दोन समान पक्ष करून त्यांपैकीं एका पक्षावर राज्य देतात. नंतर राज्य देणारे व राज्य घेणारे एकमेकांपामून दूर अंतरावर जाऊन आपण कोठें लपलों आहों, हें दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांस न दिसेल, अशा रीतीने कोठेंतरी लपतात. दोन्ही पक्षांतील गडी लपल्यावर राज्य घेणारंपैकीं एखादा गडी लपलेल्या ठिकाणावरूनच “आहों लपलों रे लपलों, येऊं या तुमचा गडी” असें मोठ्याने ओरडतो. त्यानें असें ह्मणतांच राज्य देणारंपैकीं कोणीतरी एक इसम राज्य घेणारांस शिवावयास जातो. तो त्यांच्याजवळ जातांच ते पळत मुटतात. पळतां पळतां ते राज्य देणारांच्या आसपास गेले, कीं त्यांच्यामागे लागलेल्या गडी, “भिडू आला रे आला” असें मोठ्याने ओरडतो. त्याबरोबर त्याच्या पक्षांतील सर्व गडी त्यांस धरावयास येतात. याप्रमाणें चालले असतां, राज्य देणारंपैकीं एखादा गडी राज्य घेणारंपैकीं एखाद्या गड्यास शिवला कीं, राज्य देणारंवरून राज्य निवृत्त तें घेणारांवर जातें. मग पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळास सुरुवात होते.

---

## सात टाळी.

**खेळणारांची संख्या.**—चार किंवा त्याहून अधिक.

**खेळण्याची जागा.**—मैदान.

**चोर ठरविणें.**—चोर ठरविण्याच्या कोणत्यातरी एका रीतीप्रमाणें चोर ठरवावा.

**खेळण्याची रीत.**—सुटलेल्या गड्यांपैकीं एक इसम चोराच्या हातावर सात टाळ्या देतो. तो टाळ्या देत असतां बाकीचे गडी त्याच्या आसपास पळण्याच्या तयारींत उभे असतात व सातवी टाळी पडल्याबरोबर ते पळू लागतात. टाळी देणारा गडी सुद्धां सातवी टाळी पुरी होतांच पळत सुटतो व चोर त्यांपैकीं कोणास तरी धरण्यासाठीं त्यांच्या पाठीस लागतो. याप्रमाणें चाललें असतां चोर ज्या मुद्यास शिवतो, तो चोर होतो व पहिल्या चोर मोकळा होतो. नंतर हा नवा चोर बाकींच्या मुद्यांस धरण्याकरितां पहिल्या चोराप्रमाणेंच त्यांच्यामागें लागतो आणि पहिल्या चोर पळणारांत सामील होतो.

ह्याप्रमाणें खेळणारे एकमेकांस पकडून आपल्यावरचें चोरपण उतरवितात व वाटेळ तितका वेळ खेळतात.

बरीच तीन खेळांत मुख्य खुबी कायती दुसऱ्यास धरण्यांत आहे. केवळ शक्ति अंगांत असल्यानेंच दुसऱ्यास धरतां येतें, असा कोणाचा समज असल्यास तो चुकीचा आहे. पळणाऱ्या गड्यास धरण्यास शक्तीचा जितका उपयोग होतो, तितकाच किंवहुना त्याच्याहून जास्त युक्तीचा होतो. युक्ति हीच कीं, आपल्या मनांतून एकाच्यामागें लागावयाचें असल्यास प्रथम दुसऱ्याच कोणाच्या तरी मागें लागून, ज्यांच्या मागें आपणास खरोखर लागावयाचें असेल त्यास बेसावध असूं द्यावें, व तो बेसावध आहे असें दिसतांच एकदम उलटून त्याची पाठ धरवी; ह्मणजे बहुतकरून तो हातीं लागल्यावांचून राहत नाहीं. तसेंच खेळणारांत आपणापेक्षां कमी पळणारा कोण आहे, तें पाहून त्याच्याच मागें लागल्यासहि तो दमून हातीं लागण्याचा बराच संभव असतो. पळणारांनीं दोन अवधानें संभाळलीं पाहिजेत; एक पळण्याचें व दुसरें

चोराच्या हातचाळीकडे लक्ष्य देण्याचें. इतकें केलें कीं, जरी चोराच्या तावडींतून त्यांस सर्वस्वी सुटतां आलें नाहीं, तरी त्यास बराच वेळ कुंथवितां तरी येते.

## हातास हात.

**खेळणारांची संख्या.**—वाटेल तितकी. ज्या मानानें संख्या अधिक असेल, त्या मानानें खेळास जास्त मोज येते.

**खेळण्याची जागा.**—अंगण अथवा लांब, रुंद. मोकली जागा.

**चोर ठरवीणें.**—चोर ठरविण्याच्या कोणत्यातरी एका रीतीने चोर ठरवावा.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभीं सर्व मुळांनीं पळूं लागवें, व चोरानें त्यांस शिबण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागवें. पळतां पळतां एखाद्या मुळास झगण आतां चोराच्या हातीं लागतां, असें वाटल्यास त्यानें एकदम खालीं बसवें. याप्रमाणें एखादा मुळगा खालीं बसला कीं, चोरानें “छाप्यो” असें तोंडानें कणून त्याच्या डोकीवर हात ठेवावा, म्हणजे त्या बसलेल्या मुळास उतरलेल्या मुळांपैकीं कोणीतरी हात लावीपर्यंत उठतां येत नाहीं.

बसलेल्या गडयांस पळणाऱ्या गडयांकडून उठवूं न देण्याविषयीं चोरानें सावध असावें, व पळणाऱ्या गडयांनीं चोराची नजर चुकवून बसलेल्या गडयांस उठविण्याची खटपट करीत असावें.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां चोर एखाद्या गडयास तो उभा असतांना शिबला, कीं तो सुटतो व ज्यास तो शिबला असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## भुईस हात.

### भुईनें मला हात दिला.

खेळणारांची संख्या व जागा.—मार्गाळ खेळाप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—चोर ठरविण्याच्या एखाद्या रीतीप्रमाणें एका मुळास चोर ठरवून खेळास आरंभ करावा.

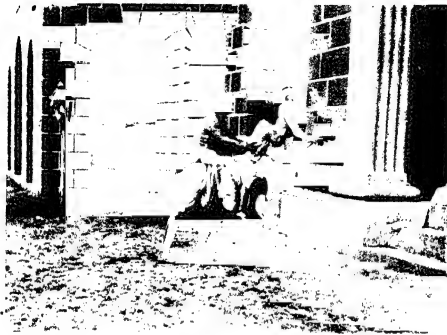
चोराशिवाय इतर गड्यांनीं पळत सुटावें व चोरानें त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागे लागावें. याप्रमाणें चाललें असतां, चोर एखाद्या गड्यास अगदीं शिवण्याच्या वेतांत आल्या, कीं त्या गड्यानें एकदम खालीं वसावें, म्हणजे चोरास त्यास शिवतां येत नाहीं. पुढें, वसलेल्या गड्यांजवळून चोर निघून जातांच त्यानें “भुईनें मला हात दिला” असें म्हणून उठावें व पुनः पळत सुटावें. चोरानें वसलेल्या गड्यांस उठूं न देण्याविषयीं, व ते उठताहेतसे दिसतांच त्यांस एकदम धरण्याविषयीं सावध असावें.

चोरानें एखाद्या गड्यास तो उभा असतांना धरलें, कीं चोर सुटतो, व ज्यास धरलें असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.



## कुर घोडी.

खण खण मथुरा. लांब घोडी.  
घोडी. कैरी फोडणी.



कुर घोडी.

खेळणारांची संख्या.—आठ.

खेळण्याची जागा.—गल्लीतील मोकळी जागा अगर मैदान; पण तेथे ज्याच्यावर दोन्ही हात टेंकून ओणव्यानें उभें राहतां येईल, अशी भित अथवा झाड वगैरे पाहिजे.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ निम्मे निम्मे भिडू वांटून घेऊन खेळतात. भिडू वांटून घेतल्यावर कोणत्यातरी एका पक्षावर डाव देतात. नंतर डाव देणाऱ्या पक्षांतल सर्वांत सशक्त असेल तो मुलगा आपले दोन्ही हात भिंतीस टेंकून भिंतीकडे तोंड करून जरा खालीं वांकून उभा राहतो. मग त्याचा एखादा भिडू खालीं वांकून त्याच्या कमरेस घड

मिठी मारतो. ह्या दुसऱ्या मुळाच्या कमरेस तिसरा भिडू मिठी मारतो. याप्रमाणे बाकी राहिलेले सर्व भिडू एकमेकांच्या कमरेस मिठ्या मारतात. नंतर डाव घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गडी त्यांच्यापामून कांहीं अंतरावरून धांवत येऊन. एका मागून एक. याप्रमाणे त्यांच्या पाठीवर बसतात. जर सर्वांस त्यांच्या पाठीवर बसावयास सांपडले. तर डाव देणारावरच डाव कायम राहतो. मग ते घोड्यांवरून उतरतात व पुनः धांवत येऊन पुनः घोड्यांवर बसतात.

जर डाव घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गद्यांस घोड्यावर बसावयास सांपडले नाही. किंवा एखाद्या गडी घोड्यावर बसत असतांना त्याच्या पडला. तर पडलेला गडी ज्या पक्षांतील असेल त्यावर डाव येतो व पुनः खेळ पुढे चालतो.

ह्या खेळांत घोड्यांवर बसणारांनी त्यांच्या पाठीवर फार जोगने चढू नये व घोड्यांनीहि बसणारे त्यांच्यावर उडी मारत असतांना एकदम खाली न दबण्याविषयी खबरदारी घ्यावी. कारण ज्या आघावावर उडी मारावयाची तो आधार एकाएकी गेल्यास उडी मारणाऱ्या मोठ्या जोगने जमिनीवर पडून त्यास बर्गच इजा होण्याचा संभव आहे. एखाद्या मुटाची हाडे मोडून किंवा त्यास खोक पडून खेळाचा शेवट होणे चांगले नाही.



## मसुर घोडी.

कोंवळी कांकडी. वीन काळें वांगें. कान कान.  
उत्तत्ति. वांगें टांगे. काळें मृत.



### मसुर घोडी—सुरवातीची.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा. --मैदान अथवा गल्लींतील मोकळी जागा.

चोर ठरविणें.—प्रथम कोणीतरी एक मुलगा जमिनीवर बसतो, व आपला एक पाय लांब सोडून त्याचा पंजा जमिनीवर उभा धरतो. मग इतर खेळणारे त्याच्यापामुन २५-३० हातांच्या अंतरावरून उड्या मारून पलिकडे जातात. नंतर बसलेला मुलगा पहिल्या पायाच्या पंजावर दुसऱ्या पायाचा पंजा उभा धरितो व त्यावरून इतर खेळणारे गडी पूर्वीप्रमाणेच उड्या मारून जातात. नंतर बसलेला मुलगा त्या दोन्ही पंजांवर एक वीत उभी धरितो, मग दोन्ही विती उभ्या धरतो, नंतर तो ओणव्याने उभा राहतो. नंतर शेवटीं ताठ उभा राहतो. ह्या प्रत्येक



ठेवणीवरून प्रत्येक खेळणारास धांवत येऊन उडी मारून जावे लागते. ह्याप्रमाणे उडी मारून जात असतां, ज्या भागावरून उडी मारून जावयाचे असते, त्या भागास एखाद्याचा पाय लागला, कीं ज्याचा पाय लागला असेल, तो चोर झाला असे ठरवावे.



मसुर घोडी.

**खेळण्याची रीत.**—जो मुलगा चोर झाला असेल त्यास घोडी व्हावे लागते, म्हणजे किंचित् बांकून गुडघ्यांवर दोन्ही हात ठेवून उभे राहवे लागते. घोडीवर, चोर ठगवितांना जमिनीवर जो मुलगा बसलेला असतो, तो मुलगा बसतो. तो बसल्यावर इतर खेळणारांपैकी एखादा गडी “तुझ्या घोडीच्या गळ्यांत काय?” म्हणून त्यास विचारितो व तो “काले सूत” असे उत्तर देतो. मग कोणांतरी एक गडी त्यास “कंदियाळा शिवायला जा” किंवा जवळ झाड बगैरे असल्यास “\*\*स शिवायला जा” असे सांगतात. त्याबरोबर तो घोडीवरून खाली उतरून ज्या वस्तूस शिवायास त्यास सांगितले असेल, त्या वस्तूस शिवून

घोडीजवळ परत येईपर्यंतच्या वेळांत. इतर खेळणारे एका मागून एक घोडीवर बसतात. नंतर सांगितलेल्या वस्तूस शिवून आल्यावर चोर पुनः घोडीजवळ येतो व तिच्या कपाळास अंगारा लावितो (बोट टेंकतो). त्यानें अंगारा लावतांच. इतर गर्डी पळत सुटतात व तो त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या पाठीमागून धावूं लागतो. ह्या झटापटींत चोर ज्यास धरील, तो चोर होतो. व तो स्वतः मोकळा होतो. नंतर ह्या नवीन चोरास घोडी व्हाशे लागते. व पहिला चोर त्याच्यावर बसतो, व पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळ चालू होतो.



## आमची लिमची.

बित्ति बित्ति. डबाभर लवंगा. कवडी  
कांच लिंबू पांच.

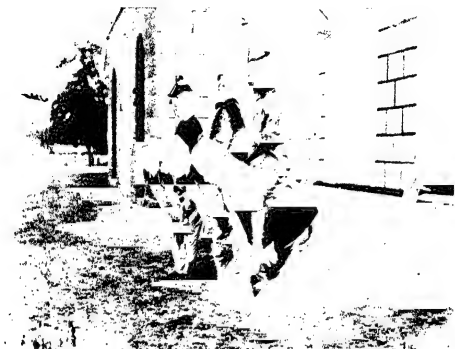
खेळणारांची संख्या.—वाटेळ तितकी सम.

खेळण्याची रीत.—प्रथम खेळणारांनी आपले दोन समान पक्ष करून त्यांपैकी एकावर राज्य द्यावे. नंतर प्रत्येक पक्षातील गड्यास दुसऱ्या पक्षातील एकेक जोडीदार ठरवावा. मग राज्य देणाऱ्या पक्षातील गड्यांनी एकमेकांपासून चार चार हातांच्या अंतरावर वाटेळी उभे रहावे व त्यांतील प्रत्येक गड्यांमार्गे दोन हातांच्या अंतरावर राज्य घेणाऱ्या पक्षातील त्याच्या त्याच्या जोडीदाराने उभे रहावे. नंतर राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकी कोणीतरी एकाने " पाण्यांत ग्विळा, माझा घोडा निळा. " " आमलू लिमलू, पंचाल गुलाळ लू, " " कवडी कांच, लिंबू पांच " इत्यादि कांहीतरी तोंडाने ह्मणत, धांवत सर्व मुलांच्या मागून फिरून पुनः आपल्या जोडीदाराच्या मार्गे यावे. याप्रमाणे धांवत असतां त्याने आपल्या जोडीदाराच्या मार्गे येईपर्यंत दम न सोडतां तोंडाने एक सारखे कांहीतरी ह्मणत राहिले पाहिजे. जर शेवटपर्यंत त्याचा दम गेल्या नाही, तर राज्य देणाऱ्यांनी घोड्या व्हावे व राज्य घेणाऱ्यांनी त्यांच्या पार्श्वीवर बसावे. मग पुनः कोणीतरी एकाने आपल्या घोडीवरून उतरून पहिल्याने जो फिरला असेल, त्याप्रमाणेच फिरावे. त्याचाहि दम अखेरपर्यंत टिकल्यास त्याच्या मित्रांनी घोड्यांवरून उतरून नये व त्याने फिरून आल्या नंतर पुनः आपल्या घोडीवर बसावे.

राज्य घेणाऱ्या पक्षातील मुलांनी एका मागून एक, याप्रमाणे वर सांगितल्याप्रमाणे ह्मणत फिरत रहावे. फिरत असतांना जर एखाद्या गड्याचा दम आपल्या मूळच्या ठिकाणी परत येण्यापूर्वीच गेल्या, तर राज्य घेणारे, ते राज्य देणारे, व राज्य देणारे, ते राज्य घेणारे, होतात व पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळ चालतो.

## आटक माटक चंपा.

घाड्याचें अंडें. तुन् तुन् तारिका.



### आटक माटक चंपा.

खेळणारांची संख्या.—वाटेक तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची जागा.—अंगण अथवा गल्लीतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—निम्मे निम्मे भिडू बांदून घेऊन खेळणारे आपले दोन पक्ष करितात व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें एका पक्षावर राज्य देतात.

नंतर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गडी राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांच्या बोड्या करून त्यांच्या पाठीवर बसतात. मग त्यांपैकीं एक इसम आपल्या उजव्या हाताचीं काहीं बोटे टुणतो व काहीं उभी धरतो आणि तोंडानें “ आटक माटक चंपा. किं डोल देई डंका, किं तुन् तुन् तुतारी, किं नच घोडी मारी, किं निवृत्तांके झाड पर, किंत्ते अंडे बोल ” असें

म्हणतो. मग ज्या मुळानें असें म्हटलें असेल त्याची घोडी झालेल्या मुळानें त्यानें अमुक बोटे उभीं धरलीं आहेत. म्हणून सांगितलें पाहिजे. जर त्यानें बरोबर सांगितलें नाहीं. तर त्याच्याच पक्षावर राज्य कायम रहातें. मग पुनः घोड्यांवरील इसमांपैकीं कोणीतरी वर सांगितलेले शब्द म्हणून कांहीं बोटे वर करितो व खेळ पुढें चालतो. जर घोडीवरील मुळानें बोटे वर केळीं असतात तीं घोडी झालेल्या अमुक आहेत म्हणून बरोबर ओळखिलें, तर त्याच्या मक्षावरून राज्य निवृत्त ते विरुद्ध पक्षावर जातें. मग पुनः पूर्वप्रमाणें खेळ चालतो.

## दगड फोडणी.

### दगड फोडी. गोटा आपटणी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेत तितकी.

खेळण्याची जागा.—थोडाशा मेकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—आरंभी चकून चोर ठरवावा व उतरलेल्या गड्यांपैकीं कोणीतरी एकानें त्याची घोडी करून त्याच्या पाठीवर बसून आपल्या दोन्ही हातांनीं त्यास कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें त्याचे दोन्ही डोळे झांकून धरोव. नंतर बाकीच्या गड्यांपैकीं एका इसमानें एक दगड ध्यावा व तो दुसऱ्या एका दगडावर आपटावा. दगड आपटल्यावर अर्थातच अव्राज होणार, तो ऐकतांच चोरानें दगड कोणी आपटला, तें सांगितलें पाहिजे. तें त्यानें बरोबर सांगितल्यास त्याच्यावरून चोरपण निवृत्त ज्यानें दगड आपटला असेल, त्याच्यावर जातें. मग ह्या नव्या चोराने घोडी व्हावें लागतें व पहिल्या चोर त्याच्यावर बसतो. मग वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळ पुनः चालतो.

## शिंपड्या.

हा खेळ मुलें नदींत अथवा ओढ्यांत पोहावयास गेलीं, हणजे तेथें वेळत असतात. ह्यांत दोहोंपैलां अधिक मुलांचा समावेश होत नाही.

दोघां मुलांचें शिंपड्या मारावयाचें ठरलें, कीं तीं छातीभर पाण्यांत न एकमेकांपासून पांच सहा हातांच्या अंतरावर एकमेकांकडे तोंडें करून उभीं राहतात. नंतर दोघेहि एकदम एकमेकांस शिंपड्या मारून त्यागतात, हणजे आपल्या उजवा हात पाण्याच्या सपाटीवर लाव करून त्याचा पंजा जोरांनें पाण्याच्या सपाटीवर मारतात. अर्पे केलें कीं बरेंच मोठें पाणी वर उसळून तें मोठ्या जोरांनें समोरच्या मुलाच्या अंगावर आपटतें. ह्या वर उडाळेल्या पाण्यास “शिंपड्या” असें हणतात.

शिंपड्या मारतां मारतां जो मुलगा प्रथम थकतो तो अर्थातच शिंपड्या मारणें बंद करून आपल्या सोबत्याच्या शिंपड्या चुकविण्यासाठीं पळूं\* लागतो. असें झालें कीं त्याचा सोबतीहि शिंपड्या मारणें बंद करितो. शिंपड्या मारतांना जो गडी प्रथम थकतो तो हरला, व जो थकत नाही, तो जिंकला असें समजावें.

---

## पाणकावडा.

हा खेळ खेळतां येण्यास पाण्याच्या सपाटीवरून व पाण्यांत बुडूनहि चांगलें पोहतां आलें पाहिजे. पोहतां आल्यावांचून कोणी हा खेळ खेळूं लागल्यास, त्यास बुडण्याची फार भीति असते.

\* हा पाण्यांत पोहतां पोहतां पळत असतो व दुसरा त्यास धरण्यास जातो व पुन्हां शिंपड्या मारूं लागतो. अर्थात तो थकलेला गडी हारलों असें हणतों तेव्हां खेळ संपतो. ह्यांत दोघांसही पोहावयास आलें पाहिजे.

आरंभीं एका मुलास चोर करितात व त्याच्याशिवाय बाकींहीं सर्व मुलें पाण्यावर पोहत राहतात. मग चोरानें पाण्यांत बुडून जाऊन एखाद्यास धरलें पाहिजे.

चोराच्या हातीं लागूं नये, ह्मणून पाण्यावरील मुलें मोठ्या वेगानें इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणें पोहत राहतात व चोर पाण्यांत बुडून पोहत त्यांस धरण्याचा प्रयत्न करीत असतो.

याप्रमाणें चाललें असतां चोरानें एखाद्या मुलास धरलें, कीं तो मोकळा होतो व ज्यास त्यानें धरिलें असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.



## आबुला का डाबुला.

### आंबा का डांबा.

हा खेळ देखील मुलें पोहतांनाच खेळत असतात. प्रथम पोहणारे मुलगा सरासरी छातीभर पाण्यांत जवळ जवळ उभे राहतात. नंतर त्यांपैकी एकजण एक दगड घेऊन आपल्या सोबत्यांपैकी दुसऱ्या एखाद्यास विचारितो—

प्र०— आबुला का डाबुला ? तेरा का मेरा ?

उ०—तेरा ( किंवा “ मेरा ” असेंहि हटलें तरी चालतें ).

नंतर ज्याच्या जवळ दगड असतो, तो मुलगा दगड पाण्यांत फेंकतो. मग पोहणारीं सर्व मुलें पाण्यांत बुडी मारून तो शोधून काढण्याचा प्रयत्न करितात. व त्यांपैकी एखाद्यास तो सांपडला, कीं सर्व मुलें पाण्यावर येऊन उभीं राहतात व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळू लागतात.

---

## पट पट सांवली.

शिवा-शिबी. ऊन ऊन सांवली. ऊन सांवली.

धूप-सांवली. समुद्र फेंस.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची वेळ.—हा खेळ मुख्यत्वेकरून चांदण्या रात्रीं खेळतात. दिवसाहि हा खेळ जेथें ऊन व छाया असते, आशा ठिकाणीं खेळतात. पण दिवसा उन्हाचा त्रास होतो ह्मणून तो रात्रीं खेळणें हें बरें.



**खेळण्याची जागा.**—ज्याच्या दोन्ही बाजूंस घरांची रांग लागून गेलेली असते, असा रस्ता. अशा रस्त्यावर दोन्ही बाजूंस घरांनी छाय्या पडलेली असते व मध्ये चांदणें असतें. दिवस असल्यास दोन बाजूंस छाय्या असून मध्ये ऊन असतें.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम कोणातरी एका मुलास चोड करितात. मग चोर चांदण्यांत उभा राहतो व बाकीचीं मुलें कोणत्या तरी एका बाजूच्या छायेंत उभीं राहतात. नंतर छायेंतील मुले मधल्या चांदण्यांतून पलीकडच्या छाय्या असलेल्या बाजूस जात असतात व तिकडून पुनः पहिल्या जागेंत येत असतात. याप्रमाणें त्यांची जा, ये, चाळली असतां, चांदण्यांत असतांना, एखाद्या गड्यास चोर शिवळा, तर त्याच्यावरून चोरपण उतरून तें, तो ज्यास शिवळा असेल, त्याच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## घेटा-घेटी.

**खेळणारांची संख्या.**—वाटेत तितकी.

**खेळण्याची जागा.**—ज्या गल्लीतील घरांतील माणसें खेळणारांच्या ओळखीचीं असतील अशी गल्ली.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभीं खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करून प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमावा. नंतर एका पुढार्यानें दुसऱ्या पुढार्यास विचारावें, कीं—

“अमुक घेटा\* ( नांव घेऊन ) आणि अमुक घेटी ( नांव घेऊन ) कोणत्या घरांत आहेत ?”

\* घेटा = पुरुष व घेटी = बायको.

दुसऱ्या पुढान्याने ऋण तर्कानें “ अमुक घरांत ” म्हणून उत्तर देऊन तें घर बोटानें दाखवावें. त्याचें उत्तर बरोबर आहे कीं नाहीं, तें पाहण्यासाठीं दोन्ही पक्षांतील मुलांनीं त्या घराकडे जाऊन “ अमुक घेठा व अमुक घेटी घरांत आहेत काय ? ” म्हणून त्या घरांतील एखाद्या इस-मांस प्रश्न करावा, व तीं तेथें आहेत असें आढळून आल्यास, ज्या पुढान्याने प्रश्न विचारला असेल, त्याच्या भिडूंनीं घोड्या व्हावें व विरुद्ध पक्षांतील गडद्यांनीं त्यांच्यावर बसावें. घेठा व घेटी यांपैकीं एकच तेथें आढळल्यास तीं तेथें नाहींत, असें समजावयाचें.

याप्रमाणें एका पक्षांतील गडी दुसऱ्या पक्षांतील गडद्यांच्या पाठीवर बसल्यावर, त्यांपैकीं कोणीतरी एकानें त्या घरांतील एखाद्या माणसास “ जाऊं का राहूं ? ” असें विचारारवें. त्यानें “ रहा ” असें म्हटल्यास, जे पाठीवर बसलेले असतील, त्यांनीं बरच रहावें; उतरूं नये. “ जा ” म्हटल्यास त्यांनीं खालीं उतरावें व खालच्यांनीं त्यांच्या पाठीवर बसावें. पुढान्यांनीं मात्र एकमेकांच्या पाठीवर कधींच बसूं नये.

विचारलेलीं घेठा व घेटी ज्या घरांत आहेत म्हणून सांगितले असेल, त्या घरांत तीं न आढळल्यास, ज्या पुढान्याने उत्तर दिलें असेल, त्याच्या भिडूंनीं घोड्या व्हावें लागतें, व त्यांच्या पाठीवर विरुद्ध पक्षांतील गडी बसतात.

नंतर पहिल्या खेपेस ज्याने उत्तर दिलें असेल तो पुढारी दुसऱ्या पुढान्यास आरंभीं सांगितल्याप्रमाणें प्रश्न विचारतो, व पुढेहि सर्व प्रकार पूर्वीं सांगितल्याप्रमाणेंच करितात. याप्रमाणें हा खेळ चालतो.



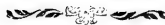
## गद्धा-गद्धी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—सर्वांच्या सल्यानें एका मुलास पुढारी नेमाद्रा व एकास चोर करावा. नंतर पुढार्यानें चोराचे दोन्ही डोंळे गगला कांहीं न दिसेल, अशा रीतीनें आपल्या हातांनीं गद्दे झांकून बरोबर व बाकीच्या मुलांनीं निरनिराळ्या ठिकाणीं जाऊन लपवें. ते लपल्यावर पुढार्यानें चोराचे डोळे सोडून त्यास विचारवे, " अमुक ( खेळणाऱ्यां पैकीं एकाचें नांव घेऊन ) गद्धा कोठें आहे ! " चोरानें मग कोणत्या तरी एका बाजूकडे बोट दाखवावें. त्यानें बरोबर बाजू दाखविल्यास त्यानें ज्या बाजूकडे बोट दाखविलें असेल त्या बाजूकडील गद्दी तो " गद्धी " व चोर तो " गद्धा " होतो.

याप्रमाणें गद्धी कोण, हें ठरल्यावर गद्दीनें गध्यास कावड\* दिली पाहिजे. ती दिली, कीं खेळ संपला. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळावयाचें.



## भोंवरा.



### भोंवरा ( पहिला प्रकार ).

भोंवरे दोन प्रकारचे असतात. (१) वरून जमिनीवर फेंकून फिरविण्याचे व (२) दांडीने जमिनीवर फिरविण्याचे. ह्यांपैकी पहिल्या प्रकारचे भोंवरे फिरवितां येण्यास बराच अभ्यास लागतो, पण दुसऱ्या प्रकारचे भोंवरे सहज फिरवितां येतात. पहिल्या प्रकारचे भोंवरे हलजे साधे भोंवरे होत. दुसऱ्या प्रकारच्या भोंवऱ्यांत जंगी भोंवऱ्यांचा समावेश होतो. साध्या भोंवऱ्यांचे कांहीं खेळ आहेत, पण ते देण्यापूर्वी साधे भोंवरे कसे फिरवावे तें सांगतों. कारण भोंवरा फिरवितां आल्याशिवाय भोंवऱ्यांचा एकहि खेळ खेळतां यावयाचा नाही.

**भोंवरा फिरविणें.**—भोंवरा फिरवावयाचा असतो, तेव्हां प्रथम त्याच्या सभोंवतीं खालच्या बाजूस दोरी गुंढाळली पाहिजे. ह्या दोरीस

“जाळी” असें म्हणतात. जाळी अंबाडीच्या टोका किंवा मजबूत सुतळीची केलेली असते. ती हात दीड हात लांब असते व तिच्या एका टोकास एक मोठी गांठ किंवा सरासरी एक दोन इंच लांब बारीक काठी धरण्यासाठी बांधलेली असते.

भोंवरा शंखाकृति असून त्याच्या खालच्या टोकास लोखंडाची बारीक आर बसविलेली असते व त्यास दोरी गुंढाळितां यावी म्हणून व्यालै बारीक “कट,” “खापे” (दुवे) पाडलेले असतात.

भोंवरा फिरविणारानें डाव्या हातांत भोंवरा धरून, उजव्या हातांत जाळी घेऊन तिचें जें टोक मोकळें असतें, तें भोंवऱ्याच्या डोक्यावरील बोंडास आढी देऊन दुव्यावरून आरीकडे न्यावी, अगर ती सर्वांत वरील दुव्यास लावून, तेथपासून आरीपर्यंत भोंवऱ्यास चिकटून धरावी, मग तिच्यावरून बाकीची दोरी खालपासून वरपर्यंत गच्च गुंढाळीत जावी. सर्व दोरी गुंढाळल्यावर करंगळी व तिसरें बोट यांच्या- मध्ये जाळीची (दोरीची) गांठ, अगर काठी अडकवावी. मग पहिलें बोट व मधलीं बोटें भोंवऱ्यावर ठेवून आंगठ्याच्या जाळी गुंढाळलेल्या भागास कोठेंतरी नेट देऊन भोंवरा फिरवावा आणि ही जाळी निस- टून न जाण्याबद्दल काळजी घ्यावी ; नाहीतर ती सुटून जाऊन केलेली सर्व मेहनत फुकट जाते व भोंवरा निसटला जाऊन “धव्व” असा जमि- नीवर आवाज होतो.

आतां जर तुम्हीं भोंवरा नुसता खालीं टाकला, तर तो एक गड- बडत गडबडत जाईल किंवा दोरीच्या लवचिकपणामुळे तो मागे उल- टून तुमच्या कराळावर आपटेल; पण तो फिरावयाचा तर नाहीच. जर तुम्हांस तो फिरावयाचा असला, तर तुम्हीं आपला हात उंच धरला पाहिजे. आणि मग खांद्यापासून हातास जोरानें हिसका देऊन हात

खालीं आपून भोंवरा खेडला पाहिजे. असें केलें, कीं भोंवरा “सूं” असा अवाज करीत दोरींतून निघेल, व आरेवर मोठ्या वेगानें फिरूं लागेल. भोंवरा फिरविणें प्रथम जरी मोठें अवघड वाटतें, तरी थोड्याशा अभ्यासानें कोणासहि भोंवरा उत्तम रीतीनें फिरवितां येतो.

### गुच्चापाणी.

**खेळणारांची संख्या.**—तीन किंवा त्यांहून जास्ती.

**खेळण्याची जागा.**—गल्लींतील मोकळी जागा, कींवा मैदान. जागा कठीण असावी त्यांत रेती वगैरे असूं नये.

**खेळण्याची रीत.**—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक भोंवरा व जाळी असावी. प्रथम खेळण्याच्या जागेंत कोणीतरी एक वाटोळे रंगण काढावे व त्यांत एक लहानसा कौलाचा तुकडा ठेवावा. नंतर सर्वांनीं एका मागून एक याप्रमाणें रंगणांतील कौलाच्या तुकड्यास शिवेल असा आपापला भोंवरा ( जाळी गुंडाळलेला ) रंगणांत फिरेल अशा रीतीनें फेंकावा. ज्याच्या भोंवऱ्यानें रंगणांतील कौलाचा तुकडा, अगर दुसरा पदार्थ कोंचला जाणार नाही, हणजे तो फेंकल्यावर कौलाच्या तुकड्यास शिवणार अगर आपटणार नाही, तर त्याच्यावर राज्य आलें, असें समजावें. नंतर रंगणांतील कौलाचा तुकडा काढून टाकावा व ज्या मुलावर राज्य आलें असेल त्याचा भोंवरा रंगणांत ठेवावा.

नंतर सर्व मुलांनीं आपापले भोंवरे फिरवून ते रंगणांतील भोंवऱ्यास लागतील अशा रीतीनें फेंकावे. रंगणांतील भोंवऱ्यास ज्याचा भोंवरा लागेल त्यानें पुनः त्याच्यावर आपला भोंवरा फेंकावा. ज्याचा भोंवरा रंगणांतील भोंवऱ्यास लागणार नाही, त्याच्या भोंवऱ्या सभोंवतीं तो

फिरत असतां राज्य देणान्या मुलांन आपल्या दाळींन दोन चार आठ्या घालून तो वर उडवून वरच्यावर झेलण्याचा प्रयत्न करावू. जर त्यानें तो झेलला, तर त्याच्यावरून राज्य निघून ज्याचा भोंवरा त्यानें झेलला असेल, त्याच्यावर जातें.\* मग पहिल्या राज्य देणारानें आपला भोंवरा रंगणांतून काढून घ्यावा व नवीन राज्य देणारानें आपला भोंवरा तेथें ठेवावा. भोंवरा फिरवीत असतां ज्याचा भोंवरा फिरणार नाहीं त्यानें तो रंगणांत ठेविला पाहिजे.

राज्य देणारास जर भोंवरा झेलतां आला नाहीं, अथवा झेलण्यासाठीं आठ्या घालण्यापूर्वींच जर भोंवरा फिरावयाचा बंद झाला, तर तो ज्याचा भोंवरा असेल, त्याच्यावर राज्य जात नाहीं.

भोंवरा फिरविणाऱ्या मुलांपैकीं एखाद्याच्या भोंवऱ्यानें जर रंगणांतील भोंवरा बाहेर निघाला, तर रंगणांतील भोंवरा ज्याचा असेल त्याच्यावरून राज्य निघतें.

जर एखाद्या भोंवऱ्यानें रंगणांतील भोंवरा साफ बाहेर न निघतां रंगणाच्या रेषेवर राहिला, तर रंगणांतील भोंवरा ज्याचा असेल, त्यानें आपल्या दाळींन तो वर उडवून झेलण्यासाठीं सात वेळ प्रयत्न करावा. तितक्या वेळांत जर त्यास तो झेलतां आला, तर त्याच्यावरून राज्य निघतें; जर त्यास झेलतां आला नाहीं, तर त्याच्यावरच राज्य कायम राहतें. वर सांगितल्याप्रमाणें एखादा गडी भोंवरा झेलण्याचा प्रयत्न करित असतां, जर दुसऱ्या कोणी आपला भोंवरा फिरविला, तर त्यास भोंवरा झेलतां येत नाहीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, रंगणांतील सर्व भोंवरे बाहेर निघाले, कीं खेळ पुरा होतो.

\* हा गोष्ट दोनच खेळणारे असले तर बनतें; पण जेव्हां दोहोंपेक्षां जास्त गडा असतात तेव्हा झेललेला भोंवरा रंगणांत ठेऊन पहिला राज्य देणारा असतो त्याचा हा जोडीदार होतो.

## नादानादी.

दोन मुलें बरोबर भोंवरे फिरवितात. त्यांपैकी ज्याचा भोंवरा प्रथम फिरण्याचा बंद होईल, तो हरला व ज्याचा भोंवरा जास्त वेळ फिरेल, तो जिंकला असें समजतात. याप्रमाणें पुनः पुनः भोंवरे फिरवितात, व शेवटीं जो जास्त वेळ जिंकला असेल, तो जितका वेळ दुसऱ्यापेक्षा अधिक जिंकला असेल, तितके वेळ त्याच्या भोंवऱ्यावर आपल्या भोंवऱ्याचे “गुंवे\*” मारतो.





## जंगी भोंवरा.



### जंगी भोंवरा ( दुसरा प्रकार ).

साधे भोंवरे ज्या तत्वावर फिरतात, त्याच तत्वावर जंगी भोंवरे फिरतात. मात्र ते फिरविण्याचे पद्धतीत फरक आहे. साधे भोंवरे वरून फेंकतात व जंगी भोंवरे जमिनीवर धरून फिरवितात. जंगी भोंवरा पोकळ असतो व त्यास एक भोंक असते. त्यामुळे तो फिरू लागला, की त्याच्यापासून “मूं” असा जंगी अवाज निघतो. ह्या अवाजावरूनच ह्यास **जंगी भोंवरा** असे नांव पडले आहे.

जंगी भोंवऱ्याचे अनेक प्रकार आहेत, त्यांत जपानी लोक जे भोंवरे करितात ते सर्वांत उत्तम असतात. जपानी लोकांचे भोंवरे जंगी भोंवऱ्याप्रमाणेच असतात; पण ते जड व्हावे म्हणून त्यांत एखादा जड धातु भरलेली असते.

जपानी लोकांचे काही भोंवरे इतके विलक्षण असतात, की ते जिने चढतात, दरवाजे उघडतात, घंटा वाजवितात, व अशीच दुसरीं आश्चर्यकारक कामे करतात. हे भोंवरे नुसत्या धातूचेच केलेले असतात.

जंगी भोंवऱ्यास वरऱ्या बाजूस लांव दांडा असतो. ह्या दांड्यास त्याच्या सभोंवतीं दोरी मजवृत गुंढाळितां यावी हणून बारीक आठ्या अथवा वळ(कट) पाडलेले असतात. त्याच्या सभोंवतीं गुंढाळण्याच्या दोरीच्या एका टोंकास एक इंच, दीड इंच लांव व अर्धा, पाऊण इंच जाड लांकडाचा तुकडा बांधलेला असतो. शिवाय एक पांच, सहा इंच लांव लांकडाची पातळ पट्टी अमून तिच्या एका टोंकास एक बारीक भोक असतें ह्या पट्टीस “थापडी” किंवा “दांडी” असें हणतात.

भोंवरा फिरवावयाचा असला कीं दांडीच्या भोकांत दोरी घालतात व ती भोंवऱ्याच्या दांड्याच्या वरऱ्या टोंकापासून खालच्या टोंकापर्यंत मजवृत रीतीने गुंढाळतात. नंतर दांडी दांड्याच्या मुळास आडवी लावून, डाव्या हातानें गच्च धरतात, व उजव्या हातानें दोरांच्या टोंकास असलेला लांकडाचा तुकडा धरून, दोरां जोरानें धरून ती ओढतात, व भोंवरा मोकळा सोडतात. असें केलें कीं भोंवरा नेहानें फिरूं लागतो.

याप्रमाणें फिरविलेला भोंवरा अतिशय गति मिळून एकाच विंदुवर फिरूं लागला कीं तो स्वस्थ झाल्यासारखा दिसतो. अशा रीतीनें तो फिरत असतां त्यानें “दिग धरलें” असें म्हणतात.

भोंवरा उलटा म्हणजे दांड्याचें टोंक जमिनीस लावून फिरविला कीं त्यास “गौळण” असें हणतात. गौळण बंद होतां होतां पसरट रीतीनें फिरूं लागते. ह्या तिच्या फिरण्यास “सारवणें” असें हणतात.

## लंगडी.

**खेळणारांची संख्या.**—दहापासून वीस.

**खेळण्याची जागा.**—वीस हात लांब व वीस हात रुंद मोकळी जागा. जागेची मर्यादा समजण्यासाठीं जमिनीवर पाण्यानें रेषा काढाव्या.

**चोर ठरविणें.**—चोर ठरविण्याच्या रीतीपैकीं एखाद्या रीतीनें चोर कोण हें ठरवावें.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभीं सर्व खेळणारे मर्यादेच्या आंत उभे राहतात. नंतर सुटलेल्या गड्यांपैकीं एक इसम “ हं ” “ पळा ” असें काहीं तरी ह्मणतो, त्या बरोबर सुटलेले सर्व गडी पळूं लागतात व चोर लंगडत लंगडत त्यांच्यामागे लागतो. पळणारे मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत असतात व चोर त्यांस धरण्याचा प्रयत्न करित असतो. याप्रमाणें चाललें असतां ज्यास तो धरतो तो चोर द्येपो व तो स्वतः मोकळा होतो.

खेळतांना एखादा गडी मर्यादेच्या बाहेर गेला तर तो कुजतो, ह्मणजे तो डाव संपे पर्यंत त्यास खेळांतून निघावें लागतें.

धांवतां धांवतां चोराचा पाय जमिनीस लागल्यास हरकत नाही. मात्र जमिनीस पाय लागतांच, त्यानें विश्रांति पाहिजे असल्यास तेथेंच उभे रहावें, व पुढें जावयाचें असल्यास लागलाच पाय वर करावा. मुद्दा एवढाच कीं एक पाय वर असल्याशिवाय चोरास असलेल्या जागेवरून हालतां येत नाही. चोराचे दोन्ही पाय जमिनीस लागलेले असल्यास त्यास कोणासहि शिवतां येत नाही. एक चोर मोकळा होऊन त्याच्या बदल दुसरा चोर झाला कीं पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## २—लमाण लंगडी.

यांत दोन पक्ष असतात व त्यांपैकीं एकावर राज्य असतें. एक पक्ष मर्यादेच्या एका टोंकास व दुसरा दुसऱ्या टोंकास उभा राहतो.

नंतर राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एक गडी लंगडत लंगडत दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांजवळ जाऊन त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागे लागतो व ते त्याच्या हातीं लागू नये ह्मणून पळत सुटतात. जमिनीस पाय लागे पर्यंत शिवणारानें धांवावयाचें. पाय जमिनीस लागतांच त्याची पाळी

संपते. मग तो आपल्या गड्यांजवळ जातो व त्यांपैकी दुसरा एखादा गडी लंगड घालीत विरुद्ध पक्षांतील गड्यास शिवावयास जातो.

याप्रमाणें एकाचा पाय जमिनीस लागला कीं, दुसरा, दुसऱ्याचा लागला कीं तिसरा, अशा क्रमानें राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गडी एका मागून एक राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गड्यांस शिवावयास जातात, व त्यांना शिवून देण्यासाठीं राज्य घेणारे गडी मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत असतात. याप्रमाणें चाललें असतां राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एखादा गडी राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील एखाद्या गड्यास शिवला, कीं राज्य देणारांवरून राज्य निघून ते राज्य घेणारांवर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ पुढें चालतो.

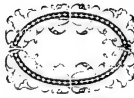
### ३-सोलापुरी लंगडी.

खेळण्याच्या जागेंत ४०-५० हात परिघाचे एक वाटोळें रंगण पाडतात व त्यांत चोराशिवाय बाकीचे सर्व गडी उभे राहतात. चोर रंगणाच्या रेंवेवर उभा राहतो.

नंतर रंगणांतील मुलें रंगणांतून इकडे तिकडे पळूं लागतात व चोर रंगणाच्या रेंवेवरून लंगड घालीत त्यांस शिवण्याचा यत्न करीत असतो. चोरानें रंगणाच्या रेंवेच्या आंत अथवा बाहेर जातां कामा नये; त्यानें रेंवेवरूनच फिरलें पाहिजे. त्याचप्रमाणें रंगणांतील मुलांनीं रंगणाच्या बाहेर जाऊं नये. गेल्यास तीं कुजतात. याप्रमाणें खेळ चालला असतां चोर एखाद्यास शिवला कीं, त्याच्यावरून चोरपण निघून शिवलेल्या गड्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

ह्या खेळांत रंगणांतील मुलांनीं चोरास भिऊन त्याच्यापासून दूर राहूं नये. कारण चोरास फक्त रेंवेवरूनच फिरण्याची मोकळीक

अहल्यामुळे तसें न केल्यास चोराच्या हातीं कोणीच लागणार नाहीं व असें झालें म्हणजे डावांस रंग मुळींच येणार नाहीं. खेळाची खरी मौज म्हटली म्हणजे चोराच्या अगदीं जवळ जाऊन त्याच्या हातून निसटण्यांत आहे. ह्मणून प्रत्येक खेळणारानें न भितां अगदीं चोराच्या अंगावर जावें व आपण आतां त्याच्या हातीं लागतो असें दिमतांच निसटून जावें म्हणजेच खेळास रंग येतो.



## घोडा-घोडा.

**खेळणारांची संख्या.**—दोन किंवा त्यांहून अधिक.

**खेळण्याची जागा.**—अंगण किंवा रहदारी नसलेला रस्ता.

**साहित्य.**—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक दोन तीन हात लांब काठी व दोरीचा एकेक कोरडा.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणारीं मुलें प्रथम घोडा कोठपर्यंत दबडावयाचा ती हद्द ठरवितात व तेथें खूण करितात. नंतर सर्व मुलें एके ठिकाणीं जमून, प्रत्येकजण आपापली काठी पुढें हात दीड हात राहिल अशा बेतानें दोन पायांमध्ये धरून तिचें मागचें टोंक जमिनीस लावतो व पुढचें टोंक डाव्या हातांत धरतो. अशा तऱ्हेनें काठी धरली, कीं तो घोडा झाला. मग सर्वजण आपल्या उजव्या हातांत कोरडा धरितात, व ठरविलेल्या हद्दीपर्यंत पळत जाण्यास एकदम सुरुवात करतात. जो सर्वांच्या अगोदर नेमलेल्या ठिकाणीं जाऊन पोहोंचतो, तो जिकला असें समजतात. याप्रमाणें मनास येईल तोंपर्यंत खेळतात.

हा खेळ लहान मुलें बहुधा आपल्या घरांच्या अंगणांत वाराहि महिने खेळत असतात.



### धातगाचा घोडा.

ह्या खेळांत दुसरा प्रकार असा आहे कीं एका गड्याच्या ग्यांद्यावरून दोन्ही हातांखालून पाठीमागच्या बाजूस उपरणें अगर धोतर घालून दुसऱ्या एका गड्यानें धरिलें, कीं तो घोडा होतो. ह्याप्रमाणें वाटेल तितके घोडे करून खेळतां येतें. मग वर सांगितल्याप्रमाणें घोडे धांववावे. ह्यांत मुलें शर्यत लावितात, आणि जो सर्वांच्या आधीं नेमलेल्या ठिकाणीं जाऊन पोहोचतो, तो ती शर्यत जिंकितो असें समजतात.

ह्यास “गाडीचा घोडा” असेंहि कित्येक ठिकाणीं नांव दिलेलें आहे.



## घन-माकड.

घनमकड. चकरचुवा.



घन-माकड.

खेळणारांची संख्या.—कमीत कमी तीन.

खेळण्याची जागा.—हा खेळ अंगणांत अथवा गल्लींत जेथें थोडीशी मोकळी जागा असते तेथें खेळतात.

साहित्य.—“ घन माकड. ” घन माकड लांकडाचा करितात. चार हात लांब व दहा बारा आंगळें व्यासाचें एक गोल लांकूड घेऊन त्याच्या एका टोंकास सुईप्रमाणें अणकुची करावी. नंतर त्याचें अणकुचीदार टोंक वर करून दुसरें टोंक एक हात खाडा खणून त्यांत घट्ट पुरून टाकावें. मग दुसरें एक सरासरी तीन हात लांब लांकूड घेऊन त्यास त्याच्या दोन्ही शेवटांपासून थोडथोड्या अंतरावर एकेक लहान



खांच पाडावी, आणि त्या दोन्ही खांचांपासून सारख्या अंतरावर ह्मणजे लांकडाच्या बरोबर मध्यावर, पुरलेल्या लांकडावर ते मजबूत बमेल इतक्या बेताचे एक भोंक पाडावे. नंतर हें लांकूड पुरलेल्या लांकडावर तें गोल फिरवितां येईल अशा रीतीने घट्ट बसवावे व त्याच्या दोन्ही टोंकांजवळ पाडलेल्या खांचांत दोन सांखळ्या बांधाव्या व त्यांच्या शेवटांस एकेक फूट लांब व चार इंच जाड काठी बांधावी. सांखळ्या मिळण्यासारख्या नमल्यास, त्यांच्या ऐवजी दोऱ्यांचा उपयोग केल्यास चालेल.

**खेळण्याची रीत.**—वरील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें खेळणाऱ्या मुलांपैकीं दोघांनीं सांखळ्यांच्या टोंकांस बांधलेल्या काठ्यांदर बसवें व दोन्ही हातांनीं सांखळी गच्च धरावी. नंतर तिसऱ्या एका मुलानें आडव्या लांकडाच्या एका टोंकाच्या जवळ उभें राहून तें वाटेळें फिरवावे. याप्रमाणें दोघां दोघां मुलांनीं घनमाकडावर बसवें, व तिसऱ्या एकांनं त्यांस फिरवावे.

कधी कधी मुलें काठ्यांवर न बसतां सांखळ्या आपल्या दोन्ही हातांनीं गच्च धरून गोल फिरतात, व एक मुलगा आडव्या काठीच्या बरोबर मध्यावर, ह्मणजे ती उभ्या काठीवर जेथें बसविलेली असते तेथें, बसतो, व बाकीचीं मुलें त्यास फिरवितात.

हा खेळ मुख्यत्वेकरून फाल्गुन महिन्यांत खेळतात. नागपुराकडे फक्त फाल्गुन शुद्धपक्षांतच हा खेळ खेळतात; व होळीच्या दिवशीं सर्व मुलें आपापलें घनमाकडाचें सामान घेऊन तें होळींत घालून जाळून टाकतात.



## पेंढ्या.

साखर पेंढ्या. घन पेंढ्या. भाल चेंडू.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा अथवा अंगण.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गवताची पेंढी असावी. शिवाय, हात दीड हात लांब एक खुंट अथवा एक मोठा खिळा व एक उपरणें, अथवा, चार पांच हात लांब मजबूत दोरी असावी. खुंट अगर खिळा खेळण्याच्या जागेंत कोठेंतरी घट्ट पुरावा व त्यास उपरण्याचें अथवा दोरीचें एक टोंक मजबूत बांधावें. नंतर सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पेंढ्या खुंटाजवळ ठेवाव्या.

खेळण्याची रीत.—वर सांगितल्याप्रमाणें साहित्य तयार झाल्यावर सर्व मुलांनीं चकावें व चोर ठरवावा. नंतर चोरानें उपरण्याचें टोंक हातांत धरून खुंटासभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें व उतरलेलीं मुलें खुंटाजवळील पेंढ्या नेण्यास आलीं असतां त्यांस त्या नेऊं न देतां त्यांस शिवण्याचा प्रयत्न करावा. चोर याप्रमाणें करीत असतां उतरलेल्या मुलांनीं चोराकडून शिवून न घेतां खुंटाजवळील पेंढ्या नेण्याचा प्रयत्न करीत असावें.

याप्रमाणें चाललें असतां उतरलेल्या मुलांच्या हातीं कांहीं पेंढ्या आल्यावर त्यांनीं, चोर फिरतांना जर थांबला, तर त्यावर त्या माराव्या. चोरावर मारलेल्या पेंढ्या जेथें पडल्या असतील तेथून त्या नेतांना सुद्धां उतरलेल्या मुलांनीं चोरानें आपणांस शिवूं न देण्याविषयीं खबरदारी घ्यावी. मारलेल्या पेंढ्या चुकविण्याची खटपट चोरानें करावी; पण त्यानें कधींहि उपरण्याचें टोंक सोडतां कामां नये.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां, चोर एखाद्या गड्यास शिवला, कीं त्याच्यावरून चोरपण निवून तें शिवलेल्या गड्यावर जातें. मग पहिला चोर उतरलेल्या मुलांत मिसळतो व नवा चोर उपरण्याचें टोंक हातांत धरून खुंटा सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहातो. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

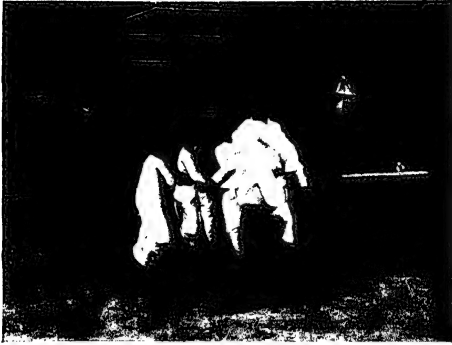
खेळतां खेळतां सर्व पेंढ्या नेईपर्यंत उतरलेल्या मुलांपैकीं कोणीच चोराच्या हातीं लागला नाही, तर चोरानें त्यांम 'कावड दिली पाहिजे. या खेळांतील कावड देण्याची रीत खाली लिहिल्याप्रमाणें आहे :—

प्रथम खुंटापामून २५--३० हातांच्या अंतरावर एक हद्द ठरवितात. नंतर उतरलेलीं सर्व मुलें हातांत एकेक पेंढी घेऊन खुंटाजवळ उभी राहतात. मग चोर खुंटाजवळ येतो व तेथून हद्दीकडे धांवत धांवत जाऊन धांवत धांवतच खुंटाजवळ परत येतो. तो धांवत असतां इतर मुलें त्याच्यावर पेंढ्या मारीत असतात. तो खुंटाजवळ परत येऊन पोहोंचला, कीं कावड पुरी होते.

हा खेळ फक्त पावसाळ्यांत खेळतात. इतर दिवसांत खेळत नाहीत.



## शेळ्या-वाघ.



### शेळ्या-वाघ.

खेळणारांची संख्या.—पांच किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची जागा.—गल्लीतील मोकळी जागा किंवा मैदान.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलांपैकी एकजण वाघ व एकजण धनगर व बाकीचीं मुलें शेळ्या होतात. नंतर धनगर उभा राहतो, व त्याच्या कमरेस एक शेळी मिठी मारते. ह्या शेळीच्या कमरेस दुसरी व तिच्या कमरेस तिसरी याप्रमाणें सर्व शेळ्या मिठ्या मारीत जातात. सर्व शेळ्यांनीं मिठ्या मारल्यावर वाघ तोंडांनं “ वाघ बकरी खाऊंगा ” असें ह्मणत ह्मणत, त्यांच्या आजूबाजूस फिरत फिरत त्यांस ओढून काढण्याचा प्रयत्न करितो व धनगर सर्व शेळ्यांसह इकडे तिकडे फिरत फिरत “ लाथ बुक्की देऊंगा ” असे ह्मणत ह्मणत, त्यास तसें करण्यास प्रतिबंध करीत असतो. याप्रमाणें झटापट चालली असतां वाघ ज्या शेळीस ओढून काढील तिला त्या खेळांतून निघावें लागतें. वाघानें सर्व शेळ्या ओढून काढल्या, कीं खेळ समाप्त होतो.

## वाघ-बकऱ्या.



### वाघ-बकऱ्या.

खेळणारांची संख्या.—आठ अथवा त्यांहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—मैदान किंवा गल्लीतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—खेळाच्या समजुतीसाठी क, ख, ग, घ, च, छ, ज व झ, हे आठ इसम खेळणारे आहेत, असें समजू व त्यांत क व ख हे मुलगे सर्वांत सशक्त आहेत असें मानू.

आतां वरील मुलांपैकीं कोने धनगर व्हावे व खनें वाघ व्हावे. नंतर ग व घ ह्या दोन मुलांनीं जमिनीवर पाय लाव करून समोरासमोर बसावे व एकमेकांच्या कमरेस आपल्या दोन्ही हातांचा गच्च विळखा घालावा. बाकींच्या मुलांपैकीं चनें घच्या-मागे त्याच्या पाठीकडे तोंड करून बसावे व त्याच्या कमरेस आपल्या दोन्ही हातांनीं विळखा घालावा व छनें चच्या कमरेस विळखा

वालावा. याचप्रमाणें ज व झ यांनीं ग मागें बसावें. ह्या बसलेल्या मुलांस शेळ्या ह्मणतात. शेळ्या बसल्यावर धनगर झालेल्यांक मुलानें हातांत तोबा घेऊन शेळ्याजवळ उभें रहावें.

नंतर वाघ झालेल्या ख मुलानें शेळ्यांस ओढून नेण्याचा प्रयत्न ~~करावा~~ व धनगरानें त्याच्यावर तोबा मारून त्यास शेळ्या नेऊं देऊं नये. याप्रमाणें खेळत असतां वाघ ज्या शेळीस ओढून नेतो, ती वाघ होते. नंतर पहिला वाघ व हा नवा वाघ मिळून दोघेहि इतर बकऱ्यांस ओढून नेण्याचा यत्न करितात व धनगर त्या दोघांसहि बकरी नेऊं न देण्याविषयीं खटपट करित असतो. याप्रमाणें खेळ चालला असतां ज्या ज्या बकरीस वाघ ओढून काढतो, ती ती वाघ होते व बाकींच्या बकऱ्यांस ओढून काढूं लागते. सर्व बकऱ्या ओढून काढल्या कीं, खेळ पुरा होतो.

### वाघ.

खेळणारांची संख्या.—कमींत कमी पांच असावी; पण जितके खेळणारे अधिक असतील तितकी खेळास जास्त गंमत येते.

खेळण्याची जागा.—मैदान किंवा गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांपैकीं एकांनें वाघ व्हावें, एकांनें धनगर व्हावें व बाकींच्यांनीं शेळ्या व्हावें. नंतर जमिनीवर एक सरासरी आठ, दहा हात व्यासाचें रंगण काढून त्यांत शेळ्यांनीं व धनगरानें उभें रहावें व वाघानें रंगणा बाहेर उभें रहावें.

• नंतर वाघानें शेळ्यास पकडण्यासाठीं रंगणाभोंवतीं फिरत रहावें व संधी सांपडतांच एखाद्या शेळीस चापट मारावी अगर हातानें शिवावें. वाघ ज्या शेळीस शिवतो ती वाघ होते, म्हणजे ती रंगणाबाहेर येते व पहिल्या वाघाबरोबर शेळ्यांस धरण्याचा प्रयत्न करूं लागते.

वाघानें शेळ्यांस शिवू नये म्हणून त्याच्या फिरण्याच्या घोरणानें धनगरानें रंगणांत फिरत रहावें व शेळ्यांनीं त्याच्या मागून फिरत असावें. वाघानें धनगरास धरल्यास तोहि वाघ होतो व शेळ्यां- पैकीं कोणीतरी एक त्याच्या जागीं येतो.

वर मांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां धनगरामह सर्व शेळ्या रंगणाबाहेर निघाल्या, कीं खेळ पुरा होतो.

### मेंडुक चुट्वा.

चोरघट. कुंडल. कोंबडापाणी आंगा-बांगा.

कुक्कुचकु.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—अंगण, गल्लीतील मोकळी जागा अथवा मैदान.

खेळण्याची रीत.—आरंभी खेळण्याच्या जागेत एक मात, आठ हात व्यासाचें रंगण पाडों व एका गड्यानें त्याच्या बाहेर व बांकीच्या सर्व गड्यांनीं त्याच्या आंत उभें रहावें. नंतर बाहेरील गड्यानें आंतील कोणत्यातरी एका गड्याबरोबर पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

बा०—कुक्कुचकु.

आं०—किमका तूं ?

बा०—राजागम बोवाका.

आं०—कायकु आया ?

बा०—खेळ खेळतेकु.

आं०—कांनमा खेळ ?

बा०—मेंडुक चुट्वा.

आं०—किमके माथे ?

बा०—अळाके.

आं०—जामीन कोण ?

बा०—फत्तर.

आं०—चोर कोण ?

बा०—( आंतल्या एका मुलाचें नांव सांगतो. ). ज्याचें नांव सांगितलें असेल तो चोर.

मग चोरानें रंगणा बाहेर यावें व बाहेरील गड्यांनीं रंगणांत जावें. नंतर चोरानें रंगणा बाहेरूनच आंतील एखाद्या गडी बाहेर ओढून काढण्याचा यत्न करावा व आंतील गड्यांनीं त्यास तमें करण्यास प्रतिबंध करावा. याप्रमाणें झटापट चालली असतां, चोरानें आंतील एखाद्या गड्याम रंगणा बाहेर ओढून काढलें, कीं त्याच्यावरून चोरपण निघून त बाहेर ओढून काढलेल्या गड्यावर जातें; मग नव्या चोरानें रंगणा बाहेर राहून पहिल्या चोरप्रमाणेंच रंगणांतील गड्यांम बाहेर काढण्याचा यत्न करावा. याप्रमाणें वाटेल तितका वेळ खेळ खेळत रहावें.

## तेलीण बोदला.

**खेळणारांची संख्या.**—वाटेल तितकी मम.

**खेळण्याची जागा.**—अंगण किंवा लांब, रुंद व मोठ्ठी जागा. खेळण्याच्या जागेत एक सरासरी ४०-५० हात परिघाचें वाटोलें रंगण पाडावें.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे व त्यांपैकीं एका पक्षानें रंगणाच्या आंत व एकानें रंगणा बाहेर उभें रहावें. नंतर आंतील गड्यांनीं बाहेरील गडी व बाहेरील गड्यांनीं आंतील गडी आपल्याकडे ओढून आणण्याचा यत्न करावा; परंतु तसें करीत असतां आंतील गड्यांनीं रेंवेच्या बाहेर जाऊं नये. व बाहेरील गड्यांनीं रेंवेच्या आंत जातां कामा नये. ह्मणून ही झटापट केवळ रंगणाच्या रेंवेजवळच चालली पाहिजे. जर आंतील एखाद्या गडी बाहेर गेला किंवा बाहेरील गडी आंत आला, तर तो कुजतो, ह्मणजे तो डाव संपेपर्यंत त्यास खेळांतून निघावें लागतें. याप्रमाणें चाललें असतां एका पक्षानें दुसऱ्या पक्षांतील सर्व गडी आपणाकडे ओढून घेतले, कीं खेळ पुरा होतो.



साही ध्याव्या. तिघांच्याहि कवड्या “पट” न पडल्यास ज्यांच्या “पट” पडल्या असतील त्या दोघांनीच एकाच्याच “पट” पडेपर्यंत गुलकवाव्या.

नंतर बाकींच्या दोघांनी त्यांस वाटतील तितक्या कवड्या बसवाव्या. मग ज्याने साही कवड्या घेतल्या असतील, त्याने त्या साही कवड्या गुलकवाव्या. त्यांत ज्याच्या दोन्ही अथवा एक कवडी “चीत” पडेल, त्यास त्याने लावल्या असतील तितक्या कवड्या दिल्या पाहिजेत. दोघांच्याही चीत पडल्यास दोघांसही दिल्या पाहिजेत.

नंतर पहिल्या गुलकवणाराने कवड्या बसवाव्या व बाकी राहिलेल्या दोघांपैकी एकांने त्याच्याजवळच्या सहा कवड्या घेऊन त्या गुलकवाव्या. तिसऱ्या खेपेस तिसऱ्याने गुलकवाव्याच्या. प्रत्येक खेपेस नव्या नव्या कवड्या लावल्या पाहिजेत हें उघडच आहे.

## नक्की मूठ.

खेळणारांची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एक चतुष्कोनी आकृती काढावी. नंतर तिघांजणांनी आकृतीच्या तीन बाजूंस बसावे व थोडथोड्या कवड्या लावाव्या व चौथ्याने चौथ्या भागावर मुठीत कवड्या घेऊन मूठ ठेवावी.

नंतर पहिल्या तिघांपैकी कोणीतरी एका खेळणाराने त्यास “सोड अमुक कवड्या” असे ह्मणावे. त्याने असे ह्मटल्यावर मूठ ठेवणाराने आपली मूठ उघडून दाखवावी. जर त्यांत सांगणाराने सांगितल्या असतील तितक्या कवड्या निघाल्या तर त्यास लावलेल्या सर्व कवड्या मिळतात; जर त्याचे सांगणे खोटे झाले, तर त्यास मूठ धरणाराम त्याने लावलेल्या सर्व कवड्या द्याव्या लागतात.

एकदां मूठ धरून झाल्यावर पुनः कवड्या लावल्या, पुनः मूठ धरावी व खेळ पुढे चालवावा. प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या इसमानें मूठ आणावी व निरनिराळ्या इसमानें त्यांत कवड्या किती आहेत ते सांगावें.

## चार बोट चववा.

प्रथम एक वाटोळें रंगण पाडावें व त्यांत प्रत्येक खेळणारानें सारख्या सारख्या कवड्या ठेवाव्या.

नंतर मिरीनें रंगणाजवळ जावें व तेथून आपला गड्डा दुसऱ्याच्या गड्ड्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडेल अशा बेतानें त्याच्या गड्ड्याजवळ फेंकावा. जर मिरीचा गड्डा दुसऱ्याच्या गड्ड्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडला, तर त्यास रंगणांतील सर्व कवड्या मिळतात.

मग दुसऱ्यानें आपला गड्डा फेंकावा. दुसऱ्यानें गड्डा फेकल्या नंतर, तिसऱ्यानें आपला गड्डा दुसऱ्याच्या गड्ड्याकडे फेंकावा व त्याप्रमाणें पुढेहि प्रत्येकानें गड्डे फेंकीत जावें. ज्याचा गड्डा त्याच्या पूर्वी फेंकणाऱ्याच्या गड्ड्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडतो, त्यास रंगणांतील सर्व कवड्या मिळतात.

रंगणांतील कवड्या जिंकल्या गेल्या, कीं पुनः कवड्या लावून खेळ पुढे चालवावा.

## फडस उडवणी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम किल्ली-बिल्लीप्रमाणें जमिनीवर आकृती काढावी. नंतर किल्ली-बिल्लींत सांगितल्याप्रमाणें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवून खेळास सुरवात करावी.

मिरीनें प्रत्येक खेळणाराकडून चार चार कवड्या घ्याव्या, व आकृती-जवळ जाऊन बसावें. मग त्यानें त्या चारी कवड्या आकृतींत टाकाव्या. जर त्या सर्व आकृतीच्या आंत पडल्या नाहींत, अथवा त्यांपैकीं एक जरी आकृतीच्या मर्यादेवर पडली, तर “ बच्चू ” झाला असें समजावें. बच्चू झाल्यास खेळणाराकडचा डाव निघून त्याच्यामागून ज्याची पांढी असेल, त्याच्याकडे जातो.

खेळणाऱ्याच्या सर्व कवड्या आकृतीच्या आंत पडल्यास, इतर खेळणारांनीं त्यास त्यांपैकीं कोणत्याहि एका, ‘ पट ’ कवडीवर गड्डा मारण्यास सांगावें. मग खेळणारानें आपला गड्डा सांगितलेल्या कवडीवर मारावा. जर त्याचा गड्डा कवडीवर बसून ती आकृतीच्या बाहेर निघाली, तर त्यानें खेळांत लावलेल्या सर्व कवड्या घ्याव्या. जर कवडी बाहेर निघून गड्डा आंत राहिला, तर “ बच्चू ” झाला असें समजावें.

याचप्रमाणें बाकींच्यांनींहि आपापल्या पांढीप्रमाणें खेळावें.

लावलेल्या कवड्या जिकल्या गेल्या, कीं पुनः नव्या लावल्या पाहिजेत हें सांगणें नकोच.

## काजूच्या विया.

### रंगण दुस.

खेळणारांची संख्या.—दोन अथवा अधिक.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ थोडथोड्या काजूच्या विया व एक गड्डा असावा. गड्डा म्हणजे इतर वियांच्या मानानें जड व मोठी बी.

खेळण्याची रीत.—खेळण्याच्या जागेंत एक वाटोळें अथवा चौकोनी रंगण काढावें व त्याच्यापासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर

“पई\*” काढावी. नंतर खेळण्याचा अनुक्रम ठरवून सर्वांनीं पईजवळ जाऊन उभें रहावें व प्रत्येकापासून सारख्या सारख्या बिया घ्याव्या.

नंतर मिर्रीनें त्या बिया आपल्याकडे घेऊन रंगणाजवळ जाऊन रंगणांत टाकाव्या. त्यांपैकीं एकहि बीं जरी रंगणा बाहेर किंवा रंगणाच्या मर्यादेवर पडली तर त्याच्या हातून डाव जातो. मग पुनः त्याची पाळी देईल तेव्हां त्यास खेळावयास सांपडतें.

जर खेळणाराच्या मर्यादे बिया रंगणांत पडल्या, तर त्यानें पईजवळ जावें, व तेथून रंगणांतील कोणत्याहि एका बियेवर आपला गड्डा मारावा. जर गड्डा बियेस लागून ती दुसऱ्या कोणत्याही बियेस न लागतां रंगणा बाहेर आली, तर खेळणारास, अट असेल त्याप्रमाणें, एक अथवा मर्यादे बिया मिळतात. ही अट खेळण्याच्या आरंभीं ठरवितात.

खेळणारानें एकदां बीं बाहेर काढल्यावर पुनः पहिल्याप्रमाणें बिया रंगणांत टाकाव्या व पुनः पईजवळ जाऊन गड्डा मारावा.

एकाच खेळणारास, तो रंगणांतून बीं काढावयास चुकेपर्यंत किंवा त्याच्या हातून बच्चू होईपर्यंत, पुनः पुनः खेळावयास सांपडतें.

ज्या बियेवर गड्डा बसला असेल ती बीं दुसऱ्या बियेस लागली किंवा एकापेक्षां जास्त बियांवर एकदम गड्डा बसला कीं बच्चू झाला असें समजावें.

एकाच्या हातून डाव गेल्यावर दुसरा, मग तिसरा, याप्रमाणें सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

## २-मुकरी.

वरील प्रकारांत जेथें रंगण पाडतात तेथें मातीचा एक “पोळ” बांधावा, ह्मणजे चार अंगुळें उंच व हात, दीड हात लांब एक

\* विवक्षित अंतरावर खेळण्याकरितां जी मर्यादा ठरवितात त्यास “पई” असें ह्मणतात.

मातीचा ढीग करावा व त्याच्यावर प्रत्येकाकडून सारख्या सारख्या बिया घेऊन त्या एकमेकांस लागून ठेवाव्या. त्यांतील पहिल्या बियेस ह्मणजे पोळाच्यामागे पोळाकडे तोंड करून उभे राहिल्यास जी बी उजव्या हाताकडे पहिली येते तिला “ मुकरी ” असें ह्मणतात.

बिया लावल्यावर खेळणारानें पर्जन्यळ जाऊन, आपला गड्डा मुकरीस लागून ती खाली पडेल अशा बेतानें, अथवा तसें न साधल्यास मुकरीच्या जितकी अधिक जवळची बी पाडतां येईलशी वाटेल ती पडेल अशा बेतानें, आपला गड्डा पोळावर फेंकावा. जर त्याचा गड्डा मुकरीस लागून ती पडली, तर त्यानें पोळावरील सर्व बिया ध्याव्या: मुकरी न पडल्यास जी बी पडेल तिच्या मकट तिच्या ग्वालच्या ह्मणजे मुकरीच्या डाव्या हाताकडील सर्व बिया त्यानें ध्याव्या व बी मुळीच पडली नसेल तर अर्थात कोणतीच बी घेऊं नये.

एकानें पोळावर एकदां गड्डा फेंकल्यावर दुसऱ्यानें, मग तिसऱ्यानें, याप्रमाणें सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें पोळावर गड्डे फेंकावे.

खेळतां खेळतां पोळावरील सर्व बिया जिकल्या, कीं पुनः पुनः नवीन बिया लावाव्या, व खेळ पुढें चालवावा.

### ३-चोर-गल्ली.

पहिल्या प्रकारांत जसे रंगण, तशी या प्रकारांत मोठी एक गल्ली पाडावी. नंतर खेळणारानें सर्वांकडून सारख्या सारख्या बिया घेऊन पर्जन्य जावे व तेथून त्या गल्लींत पडतील अशा बेतानें गल्लीकडे फेंकाव्या. त्यांपैकी ज्या गल्लींत पडतील त्या फेंकणारास मिळतात.

फेंकलेल्या बियांपैकी ज्या बिया गल्ली बाहेर पडतील, त्यांपैकी वाटेल त्या एका बियेस इतर खेळणारांनी खेळणाराम गड्डा मारण्यास सांगावें. मग खेळणारानें पडविलून, ज्या बियेस गड्डा मारावयास सांगितलें असेल, त्या बियेस गड्डा मारावा. जर त्याचा गड्डा सांगितलेल्या बियेस लागला, तर त्यास ती बी मिळते; जर सांगितलेल्या बियेस गड्डा लागला नाही, तर त्यास बाहेरची बी मिळत नाही व जर बच्चू झाला, ह्मणजे सांगितलेल्या बियेशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि बियेवर गड्डा बसला, तर त्यास पदरची एक बी खेळांत लावलेल्या बियांत घालावी लागते.

वर सांगितल्याप्रमाणें सर्व गड्ड्यांनी आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

## कोया.

### कोय मारणूक.

खेळण्याची रीत.—प्रथम किल्ली-बिल्लीत सांगितल्याप्रमाणें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा. नंतर खेळण्याच्या जागेंत एक पोळा बांधावा व त्यापामून दहा वाग हातांच्या अंतरावर पड करवी. इतकें झाल्यावर खेळणारानें सर्वांकडून मारग्या मारख्या कोया ध्याव्या व त्या पोळावर एकास एक लागून लावाव्या. नंतर त्यानें पडजवळ जावें व तेथून आपला गड्डा पोळावरील कोयांवर फेंकावा. त्याचा गड्डा लागून, जितक्या कोया पोळा बाहेर पडतील तितक्या कोया त्यानें ध्याव्या. एकहि कोय न पडल्यास त्यानें एकहि कोय घेऊं नये. याचप्रमाणें इतर खेळणारांनीहि आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें. या खेळांतील गड्डा कोईचाच असतो, हें सांगणें नकोच.

## २-रंगण डाव.

**खेळण्याची रीत.**—खेळण्याच्या जगेंत एक वाटोळें रंगण पाडावें व त्यापामून दहा. बारा हातांच्या अंतरावर “पई” पाडावी.

नंतर खेळणारानें सर्व खेळणारांकडून सारख्या मारण्या कोया घ्याल्या व पईवर जावें. मग त्यानें त्या कोया रंगणांत पडतील अशा वेतानें रंगणाकडे फेंकल्या. जर त्या सर्व रंगणांत पडल्या, तर त्यानें त्यापैकी वाटेल त्या एका कोईवर आपला गड्डा मारवा. जर गड्डा कोईवर बसून ती बाहेर आली, तर त्याम त्या सर्व कोया मिळतात.

रंगणाकडे टाकलेल्या सर्व कोया जर रंगणांत पडल्या नाहींत, तर खेळणाराम गड्डा मारतां येत नाहीं. ह्मणजे त्याचा डाव तेंथेंच संपतो. टाकलेल्या कोयांपैकीं एकहि कोय जरी रंगणाच्या मर्यादेवर पडली, तर बच्चू होतो. तसेच रंगणांतील कोईवर फेंकलेला गड्डा दोन कोईस लागला अथवा एका कोईस लागून ती एक कोय दुसऱ्या कोईस लागली, तरीहि बच्चू आला असें समजावें.

एकाच्या हातून डाव गेला कीं दुसऱ्यानें, मग तिसऱ्यानें. याप्रमाणें सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.



## तोबा.

गणेश तोबा. गणेश कोटगा. कोडगा. लपवणूक.  
डावकुरी. लोट कांकडा. डाळभात. ग्विचडी.  
तोबेलकडी. चक्रर तोबा. संताजी  
वाघमान्या. सोटा सोटा.



## तोबा.

खेळणारांची संख्या.—दहापासून विसांपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—हा खेळ फार करून घराजवळील अंगणांत खेळतात.

साहित्य.—तोबा ( उपरण्याचीं दोन शेवटें एकत्र करून त्यास पीळ घालून केलेला कोरडा ).

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून चोर\* ठरवावा. नंतर उतरलेल्या

\* नागपराकडे या खेळांतील चोरस “ संताजी वाघमान्या ” असे म्हणतात.



मर्व मुलांनीं जमिनीवर वाटोळें बसवें व चोरानें हातांत तोबा घेऊन त्यांच्या मागून फिरत रहावें. फिरतां फिरतां चोरानें बसलेल्या मुलांपैकीं एखाद्याच्या मागे त्याला न कळत हळूच तोबा ठेवण्याचा प्रयत्न करित असावें; पण तोबा ठेवीत असतां एखाद्या मुलानें जर त्याच्याकडे वळून पाहिलें, तर त्याच्या पाठीवर तोबा मारावा व पुनः फिरूं लागवें.

याप्रमाणें चाललें, असतां चोरानें एखाद्या मुलाच्या मागे त्याच्या लक्षांत न येऊं देतां तोबा ठेविला. कीं त्यानें पुनः एक फेरी करून ज्याच्या मागे तोबा ठेविला असेल, त्याच्या मागे आलें पाहिजे. तो फेरी करून येईपर्यंत. ज्याच्या पाठीशीं तोबा ठेविला असेल त्याला जर तो उमगला नाहीं, तर चोरानें त्याच्या मागे येतांच, तो उचलून त्याच्या पाठीवर मारावा. ह्मणजे त्याच्यावरील चोरपण निवृत्त ज्याच्यावर तोबा मारला असेल, त्याच्यावर जातें. चोर फेरी करित असतां, ज्याच्या मागे तोबा ठेविला असेल, त्यास जर तो उमगला, तर त्यानें झटपट उठून तो हातांत ध्यावा व चोराम मागण्यामाठीं त्याच्या मागे लागवें. नंतर चोरानें उठलेल्या मुलाच्या जागीं बसण्याची श्वटपट करावी. ह्याप्रमाणें झटपट चालली असतां, जर चोर पळत असतां त्याच्यावर तोबा बसला, तर त्याच्यावरच चोरपण कायम रहातें व जर तोबा चुकवून उठलेल्या मुलाचे जागीं चोर बसला, तर तो मोकळा होतो व उठलेला मुलगा चोर होतो. मग हा नवा चोर तोबा घेतो व पुनः वर मागितल्याप्रमाणें खेळ पुढें चालतो.



## अडदा-पडदा.

लाल-बाटली. शिळशिळ-सरल्या. शीळ-दोडका.

लगन-पासोडा. अगन-पासोडा.

खेळगारांची संख्या.—महा किंवा जास्त पण सम.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा.

साहित्य.—तीन धोतरें.

खेळण्याची रीत.—आरंभी खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करीत व प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमावा.

नंतर एका पक्षांतील गड्यांनीं जमिनीवर ओळीने बसवें व दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं त्यांच्या समोर, आठ दहा हातांच्या अंतरावर त्याच प्रमाणे बसवें. नंतर प्रत्येक पक्षांतील पुढार्यानें एकेक धोतर घेऊन आपापल्या भिडूंजवळ जावें व त्यांस कांहीं न दिभेल अशा रीतीनें त्या धोतराचें त्यांस आच्छादन घालवें. मग कोणत्या तरी एका पुढार्यानें आपल्या भिडूंपैकीं एका जणाम आच्छादनांतून बाहेर काढावें व तिसऱ्या धोतरांत गुंढाळावें. नंतर दुसऱ्या पुढार्यानें आपल्या एका भिडूस आच्छादना बाहेर काढावें व धोतरांत गुंढाळलेल्या मुलाजवळ आणावें. इतकें झाल्यावर त्या आच्छादनाबाहेरील मुलानें धोतरांत गुंढाळलेल्या मुलास “ शीळ ” दे ह्मणून सांगावें. तें ऐकतांच धोतरांतील मुलानें शीळ घालावी. मग बाहेरील मुलानें गुंढाळलेल्या मुलास “ दोडका ” दे ह्मणून सांगावें व तसें त्यानें सांगतांच धोतरांतील मुलानें “ दोडका ” घ्यावा, ह्मणजे टाळूस जीभ लावून “ टॉक्, टॉक् ” असा अवाज करावा. इतकें झाल्यानंतर बाहेरील मुलानें धोतरांत जो

मुलगा असेल त्याचें नांव सांगितलें पाहिजे. तें त्यानें बरोबर सांगितल्याम धोतरांतील मुलगा मरतो. ह्मणजे तो विरुद्ध पक्षांत सामील होतो. तो तें सांगावयाम चुकला ह्मणजे तो स्वतः मरतो आणि आपल्या विरुद्ध पक्षांत त्यास सामील व्हावें लागतें.

दोन्हीं पुढाऱ्यांनीं आळीपाळीनें आपापल्या एकेका भिडूम धोतरांत गुंदाळावें व खेळ पुढें चालवावा.

एका पक्षांतील एक भिडू मेलेला असून त्या पक्षांतील मुलांनें दुसऱ्या पक्षांतील धोतरांत गुंदाळलेल्या मुलाम ओळखिलें. तर तो मेलेला गडी जिवंत होतो, ह्मणजे आपल्या पहिल्या पक्षांत सामील होतो.

खेळतां खेळतां एका पक्षांतील सर्व गडी दुसऱ्या पक्षांत सामील झाले कीं खेळ पुरा होतो.

## चिलपाट.

**खेळणारांची संख्या.**—आठांपामून सोळापर्यंत पण सम असावी.

**साहित्य.**—आठ्यापाठ्यांतील पाठीप्रमाणें जमिनीवर एक पाठी पाडावी.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणारे गडी निम्मे निम्मे वांटून घेऊन आपले दोन पक्ष करितात. त्यांपैकीं एक पक्ष पाठीच्या एका बाजूस व दुसरा पक्ष पाठीच्या दुसऱ्या बाजूस उभा राहतो. मग “ चीत-ल ” घेतात. म्हणजे प्रत्येक पक्षांतील गडी विरुद्ध पक्षांतील गड्यांम आपल्याकडे ओढून घेण्याचा प्रयत्न करितात.

ओढून घेतलेला गडी ज्या पक्षानें त्यास ओढून घेतला असेल, त्या पक्षांत सामील होतो. याप्रमाणें एखादा गडी दुसऱ्या पक्षांत सामील झाल्यावर त्यास आपल्या पहिल्या पक्षांतील गड्यांम ओढून घेतां येतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें ओढाओढी चालली असतां एका पक्षाकडील सर्व गडी, दुसऱ्या पक्षांत सामील झाले, कीं खेळ पुरा होतो.

## लंगर.

“ लंबदोर. ” “ लंगड. ”

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—थोडीशी लांब, रुंद व मोकळी जागा.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक लंगर असावा. लंगर म्हणजे तीन, चार हात लांब दोराम बांधलेला कौलाचा तुकडा.

खेळण्याची रीत.—आरंभी प्रत्येक खेळणारा “ आव माई आव साई लंगर लढातें हैं ” असे म्हणून आपापला लंगर दुसऱ्याच्या लंगरावर टाकून त्यांत गुंतवितो व लढविण्यास सुरवात करितो. लंगर लढविणें म्हणजे एकांने दुसऱ्याच्या लंगराम आपल्या लंगरांने एकदम हिसका देऊन तो तुटून जाईल अशा रीतीने दुसऱ्याच्या लंगरांत आपला लंगर गुंतवून फिरविणें हें होय. लढतां लढतां एखाद्याचा लंगर तुटला, म्हणजे तो पुनः दुसरा लंगर तयार करून लढूं लागतो. याप्रमाणें मज्जीम येई तोंपर्यंत मुलें लंगर लढवीत असतात.



## चोर-शिपाई.



### चार-शिपाई.

खेळणारांची संख्या.—महा अथवा त्यांहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—अंगण किंवा थोडीशी मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—एका मुलाने चोर व्हावे व एकांना शिपाई व्हावे. नंतर बाकीच्या मुलांनी एकमेकांपासून हाता हाताच्या अंतर्गतर वाटोळे उभे रहावे व एकमेकांचे हात धरून ते डोकीवर न्यावे. हात वर केल्यावर दोन दोन हातांची जो कमान होते तिच्या “ग्विडकी” म्हणतात.

नंतर “चोराने” एका ग्विडकीतून दुसऱ्या ग्विडकीत, दुसऱ्या ग्विडकीतून तिसऱ्या ग्विडकीत, याप्रमाणे पळत सुटावे व शिपायाने त्याच्यामागे लागवे. याप्रमाणे चालले असता शिपायाने चोराम धरले, की खेळ पुरा होतो.

## बेटकुळी.

खेळणारांची संख्या.—तीन अथवा अधिक.

खेळण्याची जागा.—अंगण किंवा गल्लीतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—एक मुलगा बेटकुळी होतो हगजे जमिनीवर पावले टेंकून बसून इकडे तिकडे उड्या मारीत रहातो व बाकीचे त्याच्या आसपाम. इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणे धांवत असतात. नंतर बेटकुळी धांवणारांपैकी एखाद्याच्या पायास मिठी मारते. मग दुसऱ्या गड्यापैकी कोणीतरी एक इसम बेटकुळीस विचारतो, की “ आमच्या गड्यास कोठे धरिले ! ”

वे०—परमामध्ये \* \* \*

प्र०—किती पांड्या !

वे०—शंभर.

प्र०—भोपळा केवदा !

“ एवढा लड्ड ” असे हसून बेटकुळी आपले दोन्ही हात पसरते. इतके झाले. की खेळ संपला.

## कोट.

चार मुले एकमेकांच्या पाठीस पाठ लावून एकमेकांच्या हातांत हात अडकवून बसले, की तो “ कोट ” झाला.

कोट तयार झाला हगजे चार मुले तो फोडतात, हगजे कोट झालेल्या चार मुलांसमोर ते उभे रहातात व त्यांस खेचून काढतात.

. याप्रमाणे पुनः पुनः कोट करून व तो पुनः पुनः फोडून हा खेळ खेळत असतात.

# गोठ्या.

## बैदुल. लग्बोठ्या.

गोठ्या कांचेच्या, दगडाच्या अगर लाखेच्या केलेल्या असतात. गोठ्या खेळण्याचा मुख्य हंगाम पावसाळा होय. पावसाळ्यांत पाऊस नमेल अशा वेळीं घरा बाहेरील अंगणांत अथवा गल्लींत, व पाऊस पडत असतां घरांच्या आंत मोठीं दालनें अमल्याम तेथें, मुलें गोठ्या खेळत असतात. गोठ्यांच्या खेळांचा प्रसार, कुणबी वगरे ग्वालच्या वर्गातील मुलांत फार आहे; पण उच्च जातीतील मुलेंहि गोठ्यांचे कांहीं खेळ खेळतात. गोठ्यांचे खेळ अनेक आहेत, पण त्यांपैकीं बहुतेकांत बरेंच साम्य अमल्यामुलें, व कित्येक तर निव्वळ जुगागचे अमल्यामुलें, ते सर्व येथें न देतां त्यांपैकीं जे चांगले आहेत तेच येथें दिले आहेत.



एकल काजा.

एका मिनी.



एकल काजा.

खेळणारांची मंख्या.—वाटेल तितकी.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गोटी असावी.

खेळण्याची पाली ठरविणें.—खेळण्याच्या जागेंत एक गल्ली ह्मणजे आंत गोटी चांगल्या रीतीने राहील एवढा खोल खाडा करावा व त्याच्यापासून दहा, बारा हातांच्या अंतरावर दोन, तीन हात लांबीची एक आडवी सरळ रेषा काढावी. ह्या रेषेस “पई” असें ह्मणतात.

नंतर सर्व मुलांनीं पईजवळ जाऊन उभें रहावें व एका मागून एक याप्रमाणें प्रत्येकांनें आपापली गोटी अडीनें गल्लीकडे फेंकावी. ज्याची गोटी गल्लीजवळ सर्वांच्या पुढें पडेल तो “मिरी,” ह्मणजे पहिला खेळणारा; मिरीच्यामागे ज्याची गोटी पडेल तो दुसरा खेळणारा; दुस-



ज्याच्या मागे ज्याची गोटी पडेल तो तिसरा खेळणारा; याचप्रमाणे, बाकीच्यांची पाळी समजावी. ज्याची पाळी अगदी शेवटी येईल, त्यास “ पुडूम ” असे ह्मणतात.

**अटीने गोटी फेंकणे.**—उजव्या अगर डाव्या हाताचा आंगठा जमिनीस टेंकून, मधील बोटास गोटी लावून, डाव्या अगर उजव्या हाताच्या बोटांनी ती मागे खेचून गोटी सोडून ती पुढे फेंकणे, याम अटीने गोटी फेंकणे असे ह्मणतात.

**खेळण्याची रीत.**—खेळण्याची पाळी उरविल्या नंतर सर्व खेळणारे पडकडे जातात व आपापल्या पाळीप्रमाणे गल्लीकडे गोष्ट्या फेंकतात. नंतर जो मिरीं असेल तो आपली गोटी जेथे पडली असेल तेथे जाऊन ती उचलतो व अटीने दुसऱ्या कोणत्याहि गोटीस मारतो. जर त्याची गोटी ज्या गोटीवर त्याने ती मारली असेल त्या गोटीस लागली, तर त्याचे दहा अंक होतात. नंतर तो पुनः कोणत्याहि गोटीवर आपली गोटी अटीने मारतो. या दुसऱ्या खेपेसहि त्याची गोटी ज्या गोटीवर नेम धरला असेल त्या गोटीस लागली तर त्याचे नऊ अंक होतात व त्यापुढे प्रत्येक खेपेस गोटीवर गोटी बसल्यास एक एक अंक होतो. मिरींशिवाय इतर खेळणारांसहि गोटी मारण्याबद्दल याचप्रमाणे अंक मिळतात.

मिरींस दुसऱ्या गोटीवर गोटी मारतां येईलमें न वाटल्यास, “ गल्ली भरावी,” ह्मणजे त्याची गोटी जेथे असेल तेथून ती अटीने गल्लींत पडेल अशा वेताने गल्लीकडे टाकावी. जर ती गल्लींत पडली तर त्याबद्दल त्यास एक अंक मिळतो.

मिरीं हुकला. ह्मणजे त्याची गोटी दुसऱ्या गोटीस लागली नाही, किंवा गल्लींतहि पडली नाही, कीं त्याची पाळी संपते. मग ज्याची पाळी दुसरी असेल तो खेळतो. तो हुकला कीं तिसरा खेळतो;

याप्रमाणें सर्वजण आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळतात. मिर्री जमा झेतो, तसेंच बाकीच्यांनीहि खेळावयाचे.

खेळत असतां खेळणारांचे जे जे अंक होतात, त्यांस निरनिराळीं नावे आहेत. खेळणारांचे जसजसे अंक होत जातील, तसतशीं त्यांनीहि नावे तोंडानें ह्मणत असावे. तीं नावे येणें प्रमाणें:—

१. एकल काजा.	८. आठघर नली.	१५. पंधरा पालवे.
२. दुव्हा काजा.	९. नऊ मानि किर्डी.	१६. सोळे किरंजन.
३. त्रिगुणा मंजा.	१०. दसो गोखिली.	१७. सत्तारि शिखी.
४. चव्वक चेंदू.	११. अकरं खेचे.	१८. अठारी गुरगुर.
५. पांचा पांडव.	१२. बारां बेटे.	१९. गुणि गुणि चकचक.
६. सव्या दांडव.	१३. तेरा खाई.	२०. बीसका फकफक.
७. मात मुतला.	१४. चौदा माई.	

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां एखाद्याचे बीस अंक झाले, कीं तो उतरला असें समजावें. एखाद्या खेळगाग उतरला, कीं तो खेळांतून निघतो व बाकीचे खेळ पुढें चालवितात.

याप्रमाणें खेळत असतां एका शिवाय बाकीचे सर्व उतरले, कीं जो एक उतरावयाचा राहिला असेल, त्याच्यावर डाव आला असें समजावें. नंतर डाव आलेल्या मुलानें उतरलेले गडी ज्या क्रमानें उतरले असतील, त्या क्रमानें त्यांस डाव दिला पाहिजे.

**डाव देणें.**—उतरलेला गडी गल्लीजवळ बसून आपलें डावें पाऊल जमिनीवर उभें धरून त्याच्यावर उजवें पाऊल उभें ठेवतो. नंतर वरील पावलाचा आंगठा व त्याजवळील बोटां यामध्ये तो डाव देणाराची गोटी धरतो व आपली गोटी अड्डेन त्या गोटीवर मारतो. त्यानें मारलेली गोटी जर डाव देणाराच्या गोटीवर बसली, तर डाव देणारा आपली गोटी जेथें पडली असेल तेथें जातो, व आपल्या उजव्या

हातानें कान धरून, वस्त्याच हाताच्या कोंपरांनें आपल्या गोटीवर तीन धक्के मारून ती गल्लींत पडावी ह्मणून खटपट करितो, पण जर ती गल्लींत पडली नाहीं, तर डाव देणारा गल्लीवरून आपली गोटी तिच्या वर अट्टीनें मारतो. नंतर डाव देणारा ती जेथें अमेल तेथें जाऊन पुनः पहिल्याप्रमाणेंच कोंपराचे धक्के मारून ती गल्लींत टाकण्याचा प्रयत्न करितो.

वर मांगितल्याप्रमाणें डाव देणाराची गोटी गल्लींत पडेपर्यंत चालावयाचें. त्याची गोटी गल्लींत पडली, कीं डाव देणें संपतें. आंगठ्यामध्ये धरलेल्या गोटीवर जर डाव देणाराची गोटी बसली नाहीं, तर तेथेंच डाव संपतो.

सर्वांम डाव देऊन झाला, कीं खेळ पुरा होतो.

## २-डुगडुगपाणा.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ निरनिराळ्या प्रकारची एकेक गोटी असावी.

चोर ठरविणें.—प्रथम एक गल्ली पाडावी. नंतर कोणीतरी एकांनें सर्वांच्या गोठ्या येऊन त्या जोरांनें गल्लींत टाकाव्या. याप्रमाणें गोठ्या टाकल्यावर त्यांपैकी ज्यांच्या गोठ्या गल्लींतून बाहेर येऊन पडल्या असतील, त्यांनीं आपापल्या गोठ्या गल्लींत राहिलेल्या गोठ्यांम अट्टीनें मारून त्या बाहेर काढाव्या. ज्याची गोटी सर्वांच्या शेवटीं बाहेर निघेल तो चोर.

**खेळण्याची रीत.**—शेवटची गोठी ज्याने बाहेर काढली असेल, तो तिला आपल्या गोठीने अटीने मारीत मारीत पुढे पुढे नेतो. त्याची गोठी तिच्यावर एकदां वमली, कीं चोरावर त्याचा एक “डुग” चढला असें समजावें व पुढेहि चोराच्या गोठीवर त्याची गोठी क्रमानें जितके वेळां वमेल, तितके त्याचे डुग चोरावर चढले असें समजावयाचें. चोराच्या गोठीवर गोठी मारीत असतां, तो हुकला, कीं त्याचे चोरावरचे सर्व डुग फिटले असें समजावें.

पहिल्या खेळणाराचे डुग फिटल्यावर चोराची गोठी जेथें पडली असेल, तेथें बाकीच्या खेळणारांपैकीं कोणीतरी एकांनें जाऊन पहिल्या खेळणाराप्रमाणेंच खेळावें. त्याचप्रमाणें बाकीच्यांनींहि खेळावें. सर्वांचे खेळणें झाल्यावर चोराची गोठी जेथें पडली असेल, तेथून लंगड घालीत त्यानें गल्लीपर्यंत आलें पाहिजे; मग खेळ पुरा होतो.



## २-नोकराचा खेळ.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गोटी असावी.

अंक होणें.—खेळण्याचा अनुक्रम ठरविण्यासाठी “ विंचलें,” म्हणजे जर एखाद्याची गोटी गल्लींत पडली, तर त्यास वीस अंक मिळतात. त्याशिवाय कवीहि गोटी गल्लींत पडली. तरीहि गल्लींत पडलेल्या प्रत्येक वेळेस एकेक अंक मिळतो. खेळ सुरू केल्यापामून केव्हांहि दुसऱ्याच्या गोटीवर आपली गोटी बसली, कीं तिच्याबद्दल आपणांस दहा अंक मिळतात. दुसऱ्याच्या गोटीवर आपली गोटी एकदां बसल्यावर पुढें केव्हांहि आपली गोटी दुसऱ्याच्या गोटीवर बसल्यास वीस व त्यापुढें केव्हांहि बसल्यास आपणाम तीस अंक मिळतात.

गल्ली भरून एकापामून दहाचे आंत अंक केल्यावर, ते तसेच अकरांपामून विसांच्या आंत व एकविंसांपामून तिसांच्या आंत, गल्ली भरून कितीहि अंक केले असून जर आपण मारलेली गोटी दुसऱ्याच्या गोटीवर बसली, तर मात्र आपणांस त्याबद्दल एकच अंक मिळतो. बरोबर दहा अथवा बरोबर वीस झालेले असून जर आपण दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारली, तर प्रथम सांगितल्याप्रमाणें आपणांस त्याबद्दल दहा, वीस वगैरे अंक मिळतात.

खेळण्याची रीत.—खेळणारानें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवितांना त्याची गोटी जेथें पडली असेल तेथें जाऊन अडीनें गल्ली भरावी अगर दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारावी. याप्रमाणें त्यानें हुकेपर्यंत खेळावें.

एक हुकला, कीं दुसरा, याप्रमाणें सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पाळी-प्रमाणें खेळावें.

खेळतां खेळतां एखाद्याचे तीस किंवा अधिक अंक झाले, कीं तो सुटतो. सुटलेल्या मुलास खेळांतून निघावें लागतें.

एकाशिवाय सर्व गडी सुटले कीं जो एक सुटलेला नसतो त्याच्यावर डाव येतो. मग त्यास कावड द्यावी लागते. त्यानें कावड दिली, कीं खेळ पुरा होतो.

### ४-चंफा.

एक गल्ली पाडावी व तिच्यापासून दहा, बारा हातांच्या अंतरावर पर्ड पाडावी. नंतर “ एकल काजांत ” मांगितल्याप्रमाणें खेळणारांनीं खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा.

नंतर सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें पर्डपासून गल्लीकडे “ विंचावें,” विंचतांनां एखाद्याची गोटी गल्लींत पडल्यास त्याबद्दल त्यास दहा पावलें मिळतात.

विंचल्या नंतर मिरीनें आपली गोटी अटीनें दुसऱ्या कोणत्याहि गोटीस मारावी. ती अशी कीं दुसऱ्या गोटीस ती लागावी व दूरहि जावी. जर मिरीची गोटी दुसऱ्या गोटीस लागली, तर दुसरी गोटी जेथें होती, तेथपासून आपली गोटी जेथें गेली असेल, तेथपर्यंत त्यानें पावलें मोजावीं. जितकीं पावलें भरतील तितकीं त्याचीं पावलें झालीं असें समजावें.

एक हुकला कीं मग दुसरा, नंतर तिसरा, याप्रमाणें प्रत्येकानें आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां एखाद्याचीं शंभर पावलें भरलीं, कीं बाकींच्यावर त्याचा डाव झाला असें समजावें.

## ५-पंजा चोटी.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ थोडथोड्या गोठ्या असाव्या.

खेळण्याची रीत.—सरासरी दहा बारा हातांच्या अंतरानें दोन गळ्या पाडाल्या व खेळणारांपैकीं एकांनें त्या दोहोंपैकीं एका गळींत आपल्या जवळच्या दोन गोठ्या ठेवाव्या. नंतर दुसऱ्या खेळणारानें, ज्या गळींत गोठ्या ठेवल्या नसतील, त्या गळीजवळ तिच्यापामून कांहीं अंतरावरून अड्डेनं गोटी टाकावी. मग ज्यानें पहिल्या गळींत दोन गोठ्या ठेवल्या असतील त्यानें त्यांपैकीं एका गोटीनें दुसऱ्याच्या गोटीस मारावें. जर त्याची गोटी दुसऱ्याच्या गोटीस लागली, तर त्यास दुसऱ्यानें आपल्याकडची एक गोटी दिली पाहिजे. मारणाराची गोटी नेम धरलेल्या गोटीस न लागल्यास त्यानें गळी भरून पुनः गोटी मारावी. प्रत्येक खेपेस दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारण्यापूर्वीं- मारणारानें गळी भरली पाहिजे.

एक जण खेळावयास हुकला, कीं दुसऱ्यानें, मग पुनः पहिल्यानें, याप्रमाणें मजीस येईल तोंपर्यंत खेळावें.



# चातुर्यात्मक खेळ.

## बुद्धिबळ.

### उपोद्घात.

चातुर्यात्मक सर्व खेळांत बुद्धिबळाचा खेळ श्रेष्ठ आहे. ह्या खेळांस बुद्धिबळ हें अगदीं अन्वर्थ नांव दिलें आहे, कारण यांत बुद्धि हेंच बळ आहे. इतर चातुर्याच्या खेळांत नुसत्या बुद्धिनें जय मिळत नाही, पण बुद्धिबळाचें तसें नाही. ह्या खेळांत आरंभी दोन्ही पक्षांकडे समान बळ असून ते समान स्थितीतच असतें; पण पुढें, जो खेळणारा जास्त बुद्धिमान् असेल, ह्मणजे ज्यास खेळांत ज्यास्त चातुर्य लढवितां येत असेल, त्याचीच सरशी होते.

बुद्धिबळाचा खेळ हा दोन राजांमधील युद्धाचें उत्तम चित्र आहे; व हा खेळ खेळणारे हे सेनानायकांप्रमाणें गणले जातात. युद्ध चाललें असतां ज्या पक्षाचा सेनानी विचारी, कुशल व धैर्यवान् असेल, त्या पक्षाचा जय निश्चयेंकरून कसा होतो, हें ह्या खेळावरून सहज समजण्यामारखें आहे.

हा खेळ कोणी, कधीं, उत्पन्न केला, ह्याबद्दल खात्रीलायक माहिती मिळत नाही; ह्याच्या उत्पत्तीविषयीं निरनिराळ्या राष्ट्रांतून निरनिराळ्या दंतकथा चालू आहेत; पण त्यांपैकीं एकहि दंतकथा



विश्वसनीय नाही. रा० रा० मंगेश रामकृष्ण तैलंग नामक एका विद्वानानें ह्या खेळाच्या उत्पत्तीविषयीं बरेच पुरावे गोळा करून ते आपल्या “ बुद्धिवळाचा खेळ ” नामक पुस्तकांत दिले आहेत. ह्या पुराव्यां वरून हा खेळ आपल्या हिंदुस्थान देशांत प्रथम उत्पन्न झाला असावा अशी खात्री होते. ह्या पुराव्यासंबंधी माहिती करून घेण्याची ज्यांची इच्छा असेल, त्यांनीं ती रा० तैलंगांच्या पुस्तकांतून करून घ्यावी.

हा खेळ जरी हिंदुस्थानांतच प्रथम उत्पन्न झाला अशी खात्री होते, तरी तो कोणी उत्पन्न केला याबद्दल कांहींच माहिती मिळत नाही. कित्येकांचें ह्मणणें असें आहे, कीं कोणी एका “ शेष ” नांवाच्या ब्राह्मणानें तो उत्पन्न केला. तसेंच रावणाची स्त्री मंदोदरी हिनेंहि हा खेळ त्याच्या मनोरंजनासाठीं निर्माण केला, अशीहि एक दंतकथा आहे. पण यांपैकीं एकाहि दंतकथा विश्वमनीय दिसत नाही. तथापि हा खेळ फार प्राचीन काळापासून हिंदुस्थानांत प्रचलित आहे एवढें मात्र खात्रीनें म्हणतां येईल.

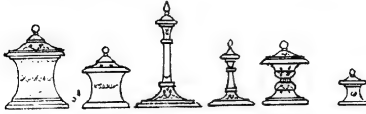
**खेळणारांची संख्या.—**दोन.

**माहित्य.—**बुद्धिवळें व पट.

तांबड्या\* रंगांचीं सोळा व हिरव्या रंगाचीं सोळा मिळून एकंदर बत्तीस बुद्धिवळें असतात. ह्यांपैकीं आठ, आठ मिळून सोळा प्यादीं असतात व बाकींच्यास मोहरीं असें ह्मणतात. ह्या मोहऱ्यांपैकीं दोहोंस हत्ती, दोहोंस घोडी व दोहोंस उंट अशा संज्ञा देऊन एक राजा व एक वजीर ठरविलेला असतो. हीं सर्व आठ मोहरीं एका रंगांचीं व तशींच

\* कोठें कोठें पांढऱ्या व काळ्या रंगांचींहि बुद्धिवळें असतात.

आठ दुसऱ्या रंगांचीं असतात. दोन्ही रंगांचीं मिळून सोळा मोहरीं व सोळा प्यादीं असतात. तीं खालील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें आहेत:—



राजा. वजीर. उंट. घोडा. हत्ती. प्यादे.

बुद्धिवळाचा पट समभुज चौकोनाकृति असून त्यांत चौमष्ट घेरे असतात.

### मोहरें, प्यादें व त्यांची गति.

**राजा.**—राजा प्रत्येक खेपेस वाटेल त्या बाजूस, ह्मणजे मागे, पुढें, दोन्ही बाजूस अथवा तिकिस एकच घर चालतो. शह लागण्यापूर्वीं मात्र एकदांच राजा घोड्याप्रमाणें अडीच\* घेरे चालतो. एका राजास दुसरा राजा केव्हांहि आणि कोणत्याहि घरांत असला तरी, त्याच्या शेजारच्याच मात्र घरांत जातां येत नाहीं. राजास तो ज्या घरांत असेल, त्याच्या जवळच्याच घरांतील मोहरें, त्यास जोर नमल्यास मारतां येतें. इतर मोहरी ज्याप्रमाणें मारलीं जातात, त्याप्रमाणें राजा कधीहि मारला जात नाहीं.

**वजीर.**—वजीर प्रत्येक खेपेस पुढें, मागे, दोन्ही बाजूस व तिकिस वाटेल तितकीं घेरे चालतो. मात्र त्यास दुसरें मोहरें मध्ये असलें तर तें ओलांडून जातां येत नाहीं.

**हत्ती.**—हत्ती हा वाटेल त्या बाजूस वाटेल तितकीं घेरे दुसऱ्या मोहऱ्यांस न ओलांडतां समोर चालतो. ह्यास तिकिस घरांत जातां येत नाहीं. वृजिराशिवाय बाकींच्या सर्व मोहऱ्यांत हत्तीची योग्यता सर्वांत अधिक मानितात.

**उंट.**—उंट हा वाटेल त्या बाजूस वाटेल तितकीं घेरे दुसऱ्या मोहऱ्यांस न ओलांडतां तिकिस जातो.

\* हा नियम सार्वत्रिक आहे, असें नाहीं.

घोडा.—घोड्याची गति जरा चमत्कारिक आहे. तो प्रत्येक खेपेस अडीच घरे चालतो. घोड्याची गति स्पष्टपणें ध्यानांत येण्या-  
साठी, पुढील आकृतींत घोडा दाखविला अमून, तो ज्या घरांत आहे,  
तेथून जेथें जेथें जाऊं शकतो, तेथें तेथें आंकडे घातले आहेत.

३२	७	२४	१३	३०	३	१८	११
२३	१४	३१	८	१७	१२	२९	२
६	२५	१६	२१	४	२७	१०	१९
१५	२२	५	२६	९	२०	घो. १	२८

प्यादें.—प्यादें हें प्रत्येक खेपेस सरळ रेषेंत एक घर पुढें जातें ;  
पण राजा, वजीर व हत्ती यांचीं ( यांच्या पुढील ) प्यादीं पाहिल्याच  
खेपेस एकदम दोन दोन घरे चालूं शकतात. इतर मोहन्यांप्रमाणें  
प्याद्यांस मागे येतां येत नाहीं. त्यांनीं नेहमीं पुढेंच चाललें पाहिजे.  
प्यादें ज्या घरांत असेल त्याच्या पुढें त्याला लागूनच असलेल्या तिकिस  
बाजूच्या दोहोंपैकीं ( डाव्या, उजव्या बाजूच्या ) वाटेला त्या घरांत प्रति-  
पक्षाचें प्यादें, अगर कोणतेंहि मोहरें असल्यास तें प्याद्यांस मारतां  
येतें. प्याद्यास समोर मोहरें मारतां येत नाहीं.

### बुद्धिवळाच्या संज्ञा.

बुद्धिवळाच्या पुस्तकांतून खेळाच्या संज्ञेमाठी पुढें दिलेल्या संज्ञांचा उपयोग केलेला असतो:—

रा० = राजा.

व० = वज्रार.

ह० = हत्ती.

उं० = उंट.

घा० = घोडा.

प्या० = प्यादें.

आ० = आपलें.

श० = शह.

का० श० = काट शह.

### बुद्धिवल—लेखनपद्धति.

खेळाच्या आरंभीं राजा ज्या घरांत असतो, त्या घराम “ राजाचें घर ” असें ह्मणतात. राजाच्या उजव्या बाजूस जीं मोहरीं असतात, त्यांस “ राजाचीं मोहरीं ” असें ह्मणतात व वजिराच्या डाव्या बाजूस जीं मोहरीं असतात, त्यांस “ वजिराचीं मोहरीं ” ह्मणतात; आणि ह्या घरांवरूनच निरनिराळ्या घरांस निरनिराळीं नांवें दिलेलीं असतात. उदाहरणार्थ, राजाच्या हत्तीचें घर. जें प्यादें ज्या मोहऱ्या समोर असतें, त्यास त्या मोहऱ्याचें प्यादें ह्मणतात. जसें राजाचें प्यादें, वजिराचें प्यादें, हत्तीचें प्यादें, इ० इ०. ज्या मोहऱ्यासमोर जी ओळ असेल, तिला त्या मोहऱ्यांची ओळ ह्मणतात; व त्या ओळीतल्या प्रत्येक घराला त्या मोहऱ्यांवरून नांव दिलेंलें असतें. जसें राजाचें १ घर ह्मणजे राजा समोरील ओळीतलें एक घर. ह्याप्रमाणेंच राजाच्या हत्तीचीं ४ घरे, ह्मणजे राजाच्या उजव्या बाजूच्या हत्तीसमोरील चार घरे, इ० इ०.

पुढील कोष्टकांत ह्या लेखन पद्धतीचें पूर्ण विवेचन केलें आहे. ह्या कोष्टकांत दोन्हीं बाजूंच्या बुद्धिबळांची लेखन पद्धति दिली असून तांबड्या मोहऱ्यांचीं चालण्याचीं घेरे दाखविलीं आहेत:—

( हिरवी. )

राजाचीं मोहरीं.

वजीराचीं मोहरीं.

हत्ता	घोडा	उंट	राजा	वज्रार	उंट	घोडा	हत्ता		
प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.		
व. ह. ५							रा. ह. ५		
व. ह. ४							रा. ह. ४		
व. ह. ३							रा. ह. ३		
व. ह. २	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	रा. ह. २		
व. ह. १	ह.	घो.	उं.	व.	रा.	उं.	घो.	ह.	रा. ह. १

वजीराचीं मोहरीं.

राजाचीं मोहरीं.

( तांबडी. )

### पारिभाषिक शब्द.

**जोर.**—एका पक्षाचें एक मोहरें एका घरांत असून त्याच घरांत त्याच पक्षाच्या दुसऱ्या मोहऱ्याची गति जात असल्यास, पहिल्या मोहऱ्याम दुसऱ्या मोहऱ्याचा जोर आहे, असें म्हणतात. जोग पुरबी प्याद्याची गति तिकस गणली जाते. प्याद्याचा समोरच्या घरांत मुळीच जोर नसतो.

**बिन जोर.**—जोर नसणें.

**जोरी किंवा बळी.**—ज्याला जोर आहे तें.

जोरी किंवा बळी खेळ.\*—ज्या खेळांत जोरी किंवा निजोरी मोहऱ्यांना मारतां येतें.

निजोरी किंवा निबळी खेळ†.—ज्या खेळांत फक्त निजोरी मोहऱ्यांना मात्र मारतां येतें.

कोट.—प्रतिपक्षाच्या हल्ल्यापामून राजाचा बचाव करण्याबद्दल जी मोहऱ्यांची रचना कृतांत तिला कोट असें म्हणतात.

घोडगांठ.—दोन घोड्यांचा जोर एकमेकांस असला म्हणजे त्यास घोडगांठ म्हणतात.

शह.—एका पक्षाचा राजा कोणत्याहि एका घरांत असून प्रतिपक्षाचें कोणतेंहि मोहरें दुसऱ्या घरांत आहे व प्रतिपक्षाच्या ह्या मोहऱ्याच्या गतीनें जर राजाचें घर व्यापिलें आहे, म्हणजे ह्या मोहऱ्याची गति राजाच्या घरांत जात असेल, तर त्या मोहऱ्याचा राजास शह लागला, अथवा राजा मोहऱ्याच्या शहांत आला असें म्हणतात. हें स्पष्टपणें समजण्याकरितां पुढील आकृतींत राजास निरनिराळे शह लावून दाखविले आहेत :—

				व०			
		उ०			घो०		
					प्या०		
	ह०			रा०			

\* ह्यास कोठें कोठें मारामारीचा खेळ असें म्हणतात.

† ह्यास कोठें कोठें जोरी खेळ म्हणतात, म्हणजे हें नांव जोर असलेल्या मोहऱ्यांस अगर प्याऱ्यांस मारतां येत नाहीं म्हणून पडलें आहे.

प्याद्याचा शह मात्र वंगील आकृतीत तें ज्या रीतीनें मोहन्यास अथवा प्याद्यास मारतें, त्याच रीतीनें म्हणजे तिकिमच लागतो समोर लागत नाही असें दाखविलें आहे, त्याकडे लक्ष्य द्यावें.

**काटशह.**—एका पक्षाचा राजा व विरुद्ध पक्षाचें एक मोहरें यांमध्ये विरुद्ध पक्षाचें एक मोहरें अगर प्यादें असून तें उचलल्यानें अगर पुढें चालविल्यानें जर राजास शह लागला तर त्या शहास “काटशह” असें ह्मणतात.

**दुरुक अथवा दुप्पट शह.**—जे मोहरें उचलल्यानें राजास काटशह लागतो. त्याच मोहन्याचा त्याच खेपेस राजास शह लागत असल्यास त्या शहास दुरुक अथवा “दुप्पट शह” ह्मणतात.

**शह काढणें.**—राजास शह लागला असतां त्यास ज्या घरांत शह येत नसेल त्या घरांत नेणें, अथवा ज्या मोहन्याचा शह त्यास लागला असेल तें मोहरें व राजा यांच्या मध्ये आपलें प्यादें अगर मोहरें विरेस घालणें, किंवा ज्या मोहन्याचा शह लागला असेल तें मोहरें मारणें.

**विरेस किंवा इरईस घालणें.**—राजाला शह लागला असतां, त्यास त्याच्या घरांतून न हालवितां, तो व ज्याचा शह लागला असेल तें मोहरें, यांच्यामध्ये दुसरें मोहरें अगर प्यादें घालणें. ह्मणजे हें मोहरें अगर प्यादें विरेस अगर इरईस पडलें असें ह्मणतात. घोड्याचा अथवा प्याद्याचा शह आला असतां मात्र मोहरें अगर प्यादें विरेस घालतां येत नाहीं.

**माजणें.**—खेळाचा शेवट होण्याच्या वेळीं एका पक्षाचें एकच मोहरें शिल्लक राहिलें, तर तें माजलें असें ह्मणतात.

**मोहरें जिवंत होणें.**—आपलें एक मोहरें मेलें असून त्याच्या ओळीतील आठव्या घरांत आपलें प्यादें गेलें कीं तें मेलेलें मोहरें जिवंत होतें, म्हणजे त्या प्याद्यास पटावरून काढून टाकून त्याच्या ऐवजीं

त्या आठव्या घरांत ज्या मोहऱ्याचें घर असेल, त्या मेलेल्या मोहऱ्यास ठेवतां येतें. राजाच्या आठव्या घरीं प्यादें गेलें असतां वजीर मेला अमल्यास तो जिवंत होतो.

**मोहरें मरगें.**—आपलें मोहरें एका घरांत असून त्याच घरांत प्रतिपक्षाचें मोहरें आल्यास आपलें मोहरें मरतें, म्हणजे त्यास पटावरून काढून टाकावें लागतें.

**मोहरें घेणें.**—दुसऱ्याचें मोहरें मारलें त्यास कोठें कोठें मोहरें घेतलें असें म्हणतात.

**मात.**—आपली एक अथवा अधिक मोहरीं जिवंत असून, व राजाला शह लागला असून, जर राजास चालवून, मोहरें विरेस घालून अथवा ज्या मोहऱ्याचा शह लागला असेल त्यास मारूनहि राजाचा शह चुकवितां येत नव्हतीं, तर ज्याचा राजा असेल, त्यावर मात झाली असें समजावें.

**प्यादमात किंवा प्यादी.**—आपलें एक अथवा अधिक मोहरीं जिवंत असून प्याद्याचा शह लागून राजाची गति बंद झाल्यास, म्हणजे त्यास कोणेंच चालतां येत नाही, तर त्या डाव्यास “प्यादमात” किंवा “प्यादी” असें म्हणतात.

**मारमात.**—एका पक्षाचें एकच मोहरें असून शहांनें तें मारलें जाऊन जर राजाची गति बंद झाली, तर ती मारमात झाली असें समजावें.

**बुर्जी.**—एका पक्षाचीं सर्व मोहरीं व प्यादीं मारलीं जाऊन फक्त राजाच शिल्लक राहिला. तर त्या पक्षावर प्रतिपक्षाची “बुर्जी” झाली असें समजावें.

**हुचमली.**—एका पक्षाचा राजा व एक उंट, दुसऱ्या पक्षाचा राजा व एक उंट व एक प्यादें असून, जर दुसऱ्या पक्षानें प्याद्याच्या शहांनें पहिल्या पक्षाच्या राजाची गति बंद केली, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर “हुचमली” झाली असें समजावें.



**घोडमल्ली.**—एका पक्षाचा राजा व एक घोडा, व दुसऱ्या पक्षाचा राजा, एक घोडा व एक प्यादें असून, जर दुसऱ्या पक्षानें प्याद्याच्या शहानें राजाची गति बंद केली, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर “ घोडमल्ली ” झाली असें ह्मणतात.

घोडमल्ली व हुचमल्ली ह्या डावांत दोन्ही पक्षांची मिळून पांच मोहरीं असतात. ह्मणून त्यांस “ पंच मोहरीं ” असेंहि ह्मणतात.

### बुद्धिबळाचे नियम.

युरोपियन लोकांत जसे बुद्धिबळाचे ठराविक नियम आहेत, तसे आपल्या लोकांत मार्वात्रिक ठराविक नियम नाहींत. त्यामुळे खेळतांना वारंवार तक्रारी उत्पन्न होतात. बुद्धिबळा सारख्या प्रौढ खेळांत तेंदे होणें, हें खेळणारांच्या योग्यतेस कर्मापणा आणणारें आहे. परंतु नियमांच्या अभावीं असे प्रसंग येणें अपरिहार्य आहेत. हे प्रसंग येऊं नयेत म्हणून सर्व साधारण असे कांहीं नियम असणें इष्ट आहे. ही गोष्ट लक्षांत आणून रा० मंगेश रामकृष्ण नेलंग यांनीं आपल्या “ बुद्धिबळाचा खेळ ” नामक पुस्तकांत बुद्धिबळाचे कांहीं नियम ठरवून ते दिले आहेत. हे नियम चांगले आहेत. परंतु स्थल संकोचामुळे ते आह्मांस येथें देतां येत नाहींत. ज्यांस त्यांची माहिती करून घ्यावयाची असेल त्यांनीं ती त्यांच्या पुस्तकावरून करून घ्यावी.

नवशिक्यास डावास सुरवात कशी करावी ह्याची पंचाईत फार पडते म्हणून वरील पुस्तकांतून माहिती घेऊन मग खेळण्यास सुरवात करावी. हा खेळ पाहिल्या शिवाय व त्याबद्दल खेळण्याचा अभ्यास केल्या शिवाय यावयाचा नाहीं.

**खेळण्याची रीत.**—दोहोंपैकीं कोणीतरी एका खेळणारानें खेळण्यास आरंभ करावा. पहिल्याच खेपेस चारांपामून आठांपर्यंत ग्गटेल तितकीं मोहरीं टाकावीं. मात्र एकानें जितकीं मोहरीं टाकलीं असतील, तितकींच दुसऱ्यानें टाकलीं पाहिजेत.

एकजण खेळल्या नंतर दुसरा, मग पुनः पहिला, याप्रमाणें प्रत्येकानें आळीपाळीनें खेळावें.

दुसऱ्या खेपेपासून पुढें प्रत्येक खेपेस एकेकच मोहरें चालविलें\* पाहिजे. खेळतां खेळतां एका पक्षाचा दुसऱ्यावर कसल्याहि डाव झाला कीं, एक डाव पुरा होतो.

### बुद्धिबळाचे सिद्धांत.

सिद्धांत सोडविण्याची हताटी ~~खेळांत~~ गति झाल्या शिवाय साधत नाही व तसें करणेंहि चांगलें नाही; खेळ चांगला खेळतां येऊं लागण्यापूर्वीच जर कोणी सिद्धांत सोडविण्याचा यत्न करूं लागेल, तर त्यास ते न सुटतां उलट खेळण्याचा कंटाळा मात्र येईल.

नृत्तनाभ्यासा लोकांकरितां परिशिष्टांत कांहीं सिद्धांत दिले आहेत. ते फारसे कट्टीण आहेत असें नाही. खेळ ज्यांस साधारणपणें चांगला खेळतां येऊं लागला आहे, त्यांस ते थोड्याशा परिश्रमानें सुटण्यासारखे आहेत. खेळणारांनीं प्रथम ते स्वतःच्याच बुद्धीनें सोडविण्याचा प्रयत्न करावा, व न सुटल्यास उत्तरें पहावीं. असें केल्यानें त्यांस विचार करण्याची संवय होऊन त्यांची विचारशक्ति वाढत जाईल. हे सिद्धांत निरनिराळ्या पुस्तकांतून निवडून घेतले आहेत.

### वाटोळ्या गंजिफा.

इतिहास.—दिल्लीचा सुप्रसिद्ध बादशाह “अकबर” याच्या कारकिर्दीत व त्याच्या पूर्वीहि बरीच वर्षे एक बारा रंगाच्या (प्रकारांच्या) वाटोळ्या गंजिफांचा खेळ खेळत असत. ह्या खेळाचें नांव व खेळ-

—राजास शहाशिवाय हलवितां येत नाही. परंतु कित्येक ठिकाणी पहिल्या शहाच्या वेळेस राजा अडीच घरे जातो व त्यामुळे ह्या त्याच्या अडीच घराच्या दांपूत दुजोन्या-शिवाय प्यादें अथवा मोहरें मारतां येत नाही.

प्याची पद्धत सध्यां उपलब्ध नाही. परंतु त्यांतील रंगांचीं नांवे व त्यांचें वर्णन “ आइने अकबरी ” नामक ग्रंथांत आढळते. हीं नांवे पुढें लिहिल्याप्रमाणें होतीः—

१. अश्वपती.	५. धनपती.	९. मुरपती.
२. गजपती.	६. दलपती.	१०. असुरपती.
३. नरपती.	७. नापती.	११. वनपती.
४. गडपती.	८. तारापती.	१२. अहापती.

ह्या बारा जोडींपैकी पहिल्या सहांना **वेपवर** किंवा वरिष्ठ व दुसऱ्या सहांना **कमवर** किंवा कनिष्ठ म्हणतात.

ह्या प्रत्येक रंगांत दशावतारी गंजिफांप्रमाणेंच बारा बारा पाने असत ; व ह्या गोष्टीवरून असे अनुमान काढतां येतें कीं, हा खेळ पुष्कळ अंशीं दशावतारी गंजिफांप्रमाणेंच खेळला जात असावा.

ह्या खेळाच्या रंगांच्या नांवावरून हा हिंदूचा खेळ असावा असे दिसतें. परंतु ह्यांतील पहिल्या तीन रंगांतील राजांचें वर्णन वाचले, म्हणजे ह्या अनुमानाच्या खरेपणाविषयी संशय उत्पन्न होतो. कारण हे तिन्ही राजे अनुक्रमे “ दिल्ली,” “ ओरिसा ” व “ विजापूर ” येथील राजांच्या प्रतिमा असत. ह्या गोष्टीवरून दुसऱें एक अनुमान काढतां येतें. तें अस कीं, हा खेळ कोणी तरी हिंदू पंडितान दिल्लीच्या कोणा-तरी बाईशाच्या आज्ञेवरून तयार केला असावा व त्याच्या गौरवासाठीं पहिल्या रंगांत राजपदी त्याची योजना केली असावी.

बरील खेळावरून “ अकबर ” बादशहानें “ चंगकांचन ” नांवाचा एक नवीन खेळ तयार करविला. हा खेळ अजून उपलब्ध आहे. परंतु “ आइने अकबरींतील ” त्याच्या रंगांचें वर्णन वाचलें असतां असे आढळून येतें कीं, त्या वेळच्या रंगांत व हल्लींच्या रंगांत किंचित् फेरफार झाला आहे. “ चंगकांचना ” चें वर्णन आह्मी पुढें दिलें आहेच.

## दशावतारी गंजिफा.



दशावतारी गंजिफा.

आमचा दशावतारी गंजिफाचा खेळ कोणी तरी ईश्वरभक्तांनं चंगकांचनावरूनच तयार केला असावा असं दिसतं; कारण, त्यांतील बहुतेक पारिभाषिक शब्द फारसी असून ते “चंगकांचनांतूनच” घेतलेले असावेत. शिवाय दशावतारांत खेळणारांपैकीं एका जवळ ४० हुकूम होऊन त्यानं सर्व हात केले झणजे दुसऱ्या दोघांवर त्याची “शहाण्णवी” झाली असें झणतात. ह्या “शहाण्णवी” शब्दावरून हा खेळ “चंगकांचना” वरूनच तयार केला आहे ह्या अनुमानास अधिक बळकटी येते. “चंगकांचनांत” एकंदर ९६ गंजिफा असतात व दशावतारांत १२० असतात. तेव्हां चंगकांचनावरून दशावतारी खेळ बनविला नसता तर चंगकांचनांतील गंजिफांचे संख्येचें द्योतक जो “शहाण्णवी” शब्द तो दशावतारांत कधींच कायम राहिला नसता.

दशावताराचा खेळ “लोलिंबराज” नांवाच्या कोणी पंडितांनं तयार केला असं सांगतात. कित्येक झणतात कीं, तो प्रसिद्ध साधु

रामदास यांनीं तयार केला. परंतु ह्या दोहोंपैकीं एकाहि विधानांस कांहींच आधार नसल्यामुळे, हा खेळ कोणी उत्पन्न केला हें निश्चयानें सांगतां येत नाहीं.

**खेळणारांची संख्या.**—तीन.

**साहित्य.**—गंजिफा.

दशावतारी गंजिफांत लाल, पिवळा व तपकिरी व काळा असे पांच रंग असतात; आणि त्या गंजिफांस अनुक्रमें दहा अवतारांचीं लक्षणें मत्स्य, कूर्म (कच्छ), वराह, नारसिंह (नरहरी), वामन, परशुराम, राम, कृष्ण, बौद्ध आणि कलंकी अशीं नांवें देऊन त्यांचे ग्वालीं दिलेल्याप्रमाणें रंग ठरविण्यांत आले आहेत :---

मत्स्य	}	लाल.		वराह	}	पिवळा.
कच्छ				राम		
नारसिंह	}	द्विवा.		परशुराम	}	तपकिरी.
वामन				कृष्ण		
		बौद्ध	}	काळा.		
		कलंकी				

ह्या प्रत्येक अवताराचीं बारा बारा पानें असून त्या बारा पानांचा एक डाव (बाजू) होतो. ह्या बारा पानांत दोन चित्रें असून एकास राजा व दुसऱ्यास वजीर असें म्हणतात. राजा व वजीर ह्यांशिवाय बाकी राहिलेल्या दहा पानांवर त्या त्या रंगाचीं अनुक्रमें एकासून दहापर्यंत अवतारदर्शक चिन्हे केलेलीं असतात. ज्या पानावर ज्या रंगाचे एक अवतार चिन्ह असतें त्या पानास त्या अवताराचा एका म्हणतात; व पुढेहि ज्याप्रमाणें चिन्हांची संख्या वाढत जाते, त्याप्रमाणें पानांस अनुक्रमें त्या त्या अवताराचा दुव्वा, तिन्वा, चव्वा, पंज्या, छव्या, सव्या, अठव्या, नव्हत्या व दहिल्या अशीं नांवें दिलेलीं असतात.

प्रत्येक अवताराचा वजीर घोड्यावर बसलेला काढलेला असून त्यावर अवतारदर्शक चिन्ह असतं व त्याची प्रत्येक पानावर जोडी काढलेली असते. प्रत्येक अवताराचा राजा त्या त्या अवताराचा द्योतक असा काढलेला असतो.

निरनिराळ्या रंगांचीं पानें परस्परांपासून कशीं ओळखावीं हें तैयार असलेल्या गंजीपांवरून सहज कळण्या जोगतें आहे; तथापि खाली दिलेल्या दहा अवतारांच्या राजांच्या व कृष्णाच्या वजीराच्या आकृतींवरून सहज ओळख करून घेता येईल —



मच्छ. ( लाल. )



कच्छ. ( लाल. )



वराह. ( पिवळा. )



नारसिंह. ( हिरवा. )



वामन. ( हिरवा. )



परशुराम. ( तपकिरी. )



राम. ( पिवळा. )



कृष्ण. ( तपकिरी. )



बौद्ध. ( काळा. )



कलंकी. ( काळा. )



कृष्णाचा वजीर.

प्रत्येक डावांत राजाचें पान सर्वांत भारी मानिलें आहे व त्याच्या खालोखाल वजिराचें पान मानिलें आहे. पहिल्या पांच डावांत वजीराचे खालोखाल एकाच पान भारी मानिलें असून, पुढें क्रमाक्रमानें दहिल्यापर्यंत पानें हलकीं गणलेलीं आहेत, ह्मणजे पहिल्या पांच डावांत दहिल्या सर्वांत हलका समजला जातो. दुसऱ्या पांच डावांत वजीराचे खालोखाल दहिल्याची योग्यता भारी असून पुढें क्रमाक्रमानें पानें हलकीं होत जाऊन एकाच सर्वांत हलका होतो.



### पारिभाषिक शब्द.

**सुरख्या** किंवा **राम**.—जो राजा उतरून खेळास आरंभ करावयाचा त्या राजास सुरख्या किंवा राम असें ह्मणतात. दिवसा रामाचा राजा सुरख्या होतो व रात्री कृष्णाचा राजा सुरख्या होतो.

**सुरख्याचे आसन**.—सुरख्याच्या बरोबर जें पान उतरतात त्यास सुरख्याचें आसन ह्मणतात.

**दुकूल**.—आपल्या जवळ एकाच डावाचीं ( अवताराचीं ) एकापेक्षां जास्त क्रमवार खरीं-दुष्ण्याचीं पानें असल्यास त्यास दुकूलीचीं पानें असें ह्मणतात. ह्या पानांपैकीं चालत्या डावांत शेवटचे पान वगळून दुकूल भरून घेतात.

**देणी**.—खेळणाराकडे एखाद्या डावाचा ( अवताराचा ) वर्जीर असून राजा नसल्यास त्यास त्या राजाची देणी आहे असें ह्मणतात.

**घेणी-येणी**.—खेळणाऱ्याकडे एखाद्या डावाचा ( अवताराचा ) राजा असून वर्जीर नसल्यास त्यास घेणी-येणी आहे असें ह्मणतात.

**झोडणें**.—एखाद्यानें देणो दिल्यावर ती ज्याच्याकडे तिची घेणी असेल त्यानें दिलेल्या पानापेक्षां त्याच रंगाचें एखादे चढतें पान ज्याकरितां देणी दिली असेल त्यासह उतरलें कीं तें पानहि खरें होतें. असें खरें करण्यासहि हलकें पान जरी उतरलें तरी पान झोडलें असें होतें.

**ओढणें**.—एखाद्यानें पान झोडल्यावर त्याच्या उजव्या हाताकडच्या खेळणारानें उतरलेल्या हलक्या पानावर त्याच रंगाचें त्याहून भारी पान उतरलें कीं त्याचें तें पान खरें होऊन झोडणाराचें पान खोटें होतें. आणि अधिकार नसतां झोडलें ह्मणून उजव्या हाताकडचा खेळणारा, आपलें पान खरें करून भरून घेतो, त्यास **ओढणें** असें ह्मणतात. परंतु डावीकडच्या खेळणारानें पाहिल्या पांच अवतारांत ( डावांत ) एक्यानें व दुसऱ्या पांचांत दाहिल्यानें झोडलें असतां उजवीकडच्या खेळणारास ओढतां येत नाहीं.

**तिगस्त होणें.**—तिन्ही खेळणारांचा निदान एक एक हात जेव्हां होतो तेव्हां त्याम **तिगस्त\*** झाली असें झणतात.

**उपच्या पानानें खेळणें.**—आपल्याजवळ देण्यास एखाद्या रंगाचें पान नसल्यास त्याबद्दल दुसऱ्या वाटेल त्या रंगाचें पान “अमुक रंगाकरितां” झणून सांगून उपडें टाकणें.

**उतरून सर.**—आपणाजवळ एका रंगाचें एक खरें पान असून लगेच त्याच्या खालचें एक पान वगळून बाकीचें अगर बाकीचीं—खालचें-चीं—पान-नें असलीं झणजे मधलें पान घालवण्यासाठीं अर्थात् ह्या मधल्या पाना खालचें आपलें पान खरें करण्यासाठीं त्या खऱ्या पानाबरोबर त्याच रंगाचें दुसरें एक पान उतरलें कीं ह्यास **उतरून सर केली** असें झणतात.

**नांतवानी-तवानी.**—जेव्हां एखाद्या खेळणारास डाव चालविण्यास दुसरा मार्ग मसतो व त्याच्याजवळ एका रंगाचीं वरचीं दोन पानें नसून त्या दोहोंखालचेंच एक पान असल्यास तें खरें करून घेण्याकरितां तो त्या वरच्या दोन पानांपैकीं पहिलें पान पाडावें झणून तें ज्याच्या जवळ असेल त्यास प्रथम देणी देतो व पुन्हां त्या खेळणाराच्या हातीं डाव आला कीं लागलींच दुसरें पान पाडण्याकरितां तें ज्याच्या जवळ असेल, त्यास देणी द्यावी लागते. अशा रीतीनें खेळणें ह्यास **नातवानी-तवानी** झणतात.

**हरदू.**—अ नांवाच्या खेळणाराजवळ दुकळ उतरण्यापूर्वीं एका रंगाचीं राजाशिवाय दुसरीं कोणतींहि दोन पानें असल्यास आणि व नांवाच्या खेळणाराजवळ त्या दोहोंखालीलच एक पान असून त्यानें ते खरें करण्यासाठीं अस “अमुक हरदू आहे काय?” असें

\* कोठें कोठें त्याम डाव निकलणें किंवा तिगस्त पोहणें असें झणतात.

विचारल्यास अ जवळील त्या दोन पानास हरदू असें ह्मणतात. वनें जर अस “अमुक हरदू आहे काय ?” असें विचारलें नाहीं, व तो नातवानी-तवानी ह्मणून खेळला, आणि अ जवळ तर दुकलीचीं दोन पानें आहेत तर ती नातवानी होत नाहीं, आणि ह्या नात्यानें अस हरदूहि करितां येत नाहीं. ह्मणून प्रथमतः एका खेळणारानें दुसऱ्यास “अमुक एक हरदू आहे काय ?” असें विचारावें व त्यानें “होय” अगर “नाहीं” असें ह्मणावें. “होय” ह्मटल्यास त्याच्याकडे हरदू ह्या नात्यानें जावें व “नाहीं” ह्मटल्यास दुसरा मार्ग शोधावा, मग हरदू होत नाहीं.

**उतारी करणे.**—आपल्याजवळील सर्व खरीं पानें उतरून जाणें.

**सोडपत्ती.**—कोणत्याहि एका रंगाचें एक पान, व त्या खालील पान टाकून त्या खालचेंच दुसरे पान, मिळून दोन पानें जवळ असल्यास ती सोडपत्ती होते.

**सोक्त.**—एका जवळ एका बाजूचीं कांहीं पानें असून दुसऱ्या दोघाजवळ त्या बाजूचें एकहि पान नसल्यास त्या त्याच्या पानांस सोक्त पानें ह्मणतात.

**हुकूम.**—खरीं पानें.

**चोर.**—खोटीं पानें.

**आखेरी मारणें.**—शेवटच्या खेपेस जें पान उतरलें जातें, त्यावर त्याच बाजूचें ( अवताराचें ) त्याहून भारी पान उतरणें. जेव्हां एकाजवळ एक हलकें पान असून दुसऱ्या दोघाजवळ एकापेक्षां एक अशीं बरचढ पानें आहेत आणि जें हलकें पान उतरलें असेल त्याच्यावर हीं दोन्ही पानें उतरलीं कीं दुगस्त अखेरी

मारली असें झणतात. आणि उतरणाराच्या हळक्या पानावर दुसऱ्या एकांनं त्याच रंगाचें चढतें पान टाकिलें कीं नुसती त्यानंच अखेरी मारिली असें होते.

**रंगेरी.**—शेवटच्या खेपेस जें पान उतरलें जातें त्यावर बाकीच्या खेळणारांकडून त्याच रंगाचें पानें उतरलीं गेलीं तर रंगेरी झाली असें झणतात.

**काडी.**—खेळणारांपैकीं एकाचा एकाह हात न आल्यास त्याच्यावर काडी झाली असें झणतात.

**शाहाण्णवी.**—एकाच खेळणाराचे सर्व हात, झणजे ४० हुकुम अगर खरी पानें आल्यास दुसऱ्या दोघांवर शाहाण्णवी झाली असें झणतात.

## दशावतारी गंजीफाचे नियम.

प्रथम 'जमिनांवर पानांचा गंज ठेवावा. नंतर प्रत्येक खेळणारानें थोड थोडी पानें काढून तीं उलटून दाखवावीं. वर दिसणांरें ज्याचें पान सर्वांत भारीं निघेल त्यानें पानें वाटलीं पाहिजेत.

२. वाटणारानें प्रत्येकाचा पहिला दस्त उघडा टाकला पाहिजे.

३. उघड्या टाकलेल्या दस्तांत जर मुख्य अगर राम निघाला तर तो उचलून काढलेल्या पानांवर ठेविला पाहिजे व ज्याच्या दस्तात तो निघाला असेल\* त्यास त्याबद्दल दुसरें पान दिलें पाहिजे.

४. पानें वांटल्या नंतर जर एखाद्याकडे एकही राजा आला नाहीं व तो खेळण्यास कबूल नसेल तर पानें पुन्हां वांटली पाहिजेत.

\* कित्येक ठिकाणीं वाटलेल्या पहिल्या दस्तांत मुख्य अगर राम निघाला तर पुन्हां वाटण्याचा चाल आहे.

५. दुसऱ्या डावांपासून पुढील डावांत ज्यास पानें लागलीं असतील त्याचा पहिला दस्त उघडा टांकता येत नाही. कोठें कोठें दस्ताचें पहिलें पान मात्र उघडें टाकण्याची चाल आहे.

६. खेळ दिवसा चालत असल्यास रामराजा सुरख्या असतो व रात्री खेळत असल्यास कृष्णराजा सुरख्या असतो.

७. ज्याच्याकडे सुरख्या असेल त्यानें खेळाम सुरवात केली पाहिजे.

८. सुरख्याबरोबर उतरलेले सुरख्याचें आमन खरें होतें.

९. आपणाम एक अथवा अधिक पानांची गरज असून सुरख्या खाली पडलेल्या पानांत (सुरख्या बरोबर उतरलेल्या पानांत) जर ती मिळण्यामाखीं असली तर ती उचलून घेतां येतात. अशा रीतीनें उचलून घेतलेल्या पानांबद्दल आपणाम दुसरीं पानें सुरख्या खाली टांकलीं पाहिजेत.

( अ ) रंग सोक्त करण्यासाठीं मात्र सुरख्या खालील पानें घेतां येत नाहीं.

( ब ) आपणाकडे एका रंगाचा ( डावाचा ) बजोर असून देणा देण्यास पान नसलें व सुरख्या खाली जीं पानें पडलीं असतील त्यांत त्या डावाचें ( रंगाचें ) पान नसलें तर ज्याच्याबरोबर त्या रंगाचा राजा असेल त्यास त्या ( डावाचें ) रंगाचें एक पान सुरख्या खाली टाकण्यास मागितलें कीं त्यानें टांकलें पाहिजे.

१०. सुरख्या खेळल्यानंतर जो सुरख्या खेळला असेल त्यानें प्रथमतः आपल्या सर्व दुकली खेळान्या.

११. हार्ती डाव येतांच जर एखादा आपल्या जवळील दुकली खेळला नाही तर त्या दुकलीतील शेवटल्या पानांशिवाय बाकीचीं सर्व पानें जळतान.

१२. दुकली खेळल्यानंतर देणी दिली पाहिजे.

( अ ) खेळणारास त्याच्याकडे असलेल्या राजकीय ( राजाच्या ) देण्या दिव्याशिवाय दुसऱ्या देण्या देतां येत नाहीत.

१३. आपल्याजवळ एका रंगाचा वजीर असून देणी देण्यास त्या रंगाचें दुसरें पान नसल्यास वजीरानेंच देणी दिली पाहिजे.

१४. एकांनें देणी दिल्यावर ती ज्याच्याकडे येणी असेल त्यानें घेतलीच पाहिजे, म्हणजे जें पान खाली पाडण्यामाठीं दिलें असेल तें पान उतरलेंच पाहिजे.

१५. एकांनें पान सोडल्यावर जर तें दुसऱ्याकडून ओढलें गेलें तर झोडणारास त्या खेपेस दुकली मात्र गेळतां येतात, देणी देतां येत नाही.

१६. वर सांगितल्याप्रमाणें स्थिति झाली असतां झोडणारा दुकली खेळल्यावर खेळण्याचा हक्क ओढणाराकडे जातो.

१७. उतारी केल्यानंतर उतारी करणारानें दिलेलें पान मोडतां येत नाही.

१८. आपल्या हातीं डाव आला असून आपल्या हातीं राजकीय देणी नसल्यास उतारी करतां येते. अशा वेळीं उतारी करणें अगर न करणें हें प्रत्येक खेळणाराच्या मर्जीवर असतें. मात्र दुसऱ्या रीतीनें खेळण्यास मार्ग नसल्यास उतारीच केली पाहिजे.

१९. खेळणारानें एकदां उतारी केल्यानंतर प्रसंगवशात् पुनः त्याच्या हातीं डाव गेला असतां, दुसऱ्या रीतीनें खेळण्यास मार्ग असला तरी त्यानें आपलीं सर्व खरी पानें उतरलींच पाहिजेत.

२०. एकानें उतारी केल्यानंतर त्याच्याकडे पान मागण्याचा हक्क त्याच्या डाव्या हाताकडच्या खेळणाराकडे जातो.

२१. डावांत तिगस्त झाल्याशिवाय उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू अथवा उपड्या पानानें खेळतां येत नाही.

( अ ) राजाच्या देणाम उतरून सर नातवानी-तवानी अथवा हरदू करतां येत नाही.

२२. वजीराची (राजास) देणी उपड्या पानानें देतां येत नाही.

२३. एखाद्यानें उतरून सर म्हणून दोन पानें उतरल्यावर ज्या पानांकरितां ती उतरून सर केली असेल तें पान ज्याच्याजवळ असेल त्यानें तें उतरलेंच पाहिजे.

२४. नातवानीची देणा दिल्यावर दुसरी देणा दिल्याशिवाय नातवानी करणारास दुसरा खेळ अगर उतारी करतां येत नाही.

२५. खेळणारांपैकीं एकानें दुसऱ्यांस "अमुक हरदू आहे काय ?" अमें विचारल्यास ज्याच्याकडे तो हरदू असेल त्यानें "होय" हणून सांगितलेंच पाहिजे.

२६. डाव हातीं येतांच सोक्त पानें खेळलींच पाहिजेत, नाही तर तीं जळतात.

२७. सोक्त हणून एखादें पान उतरून त्यावर त्याच रंगाचें त्याहून हलकें पान जरी दुसऱ्या खेळणाराजवळ असलें, तरी तें खों होतें व सोक्त हणून उतरलेलें पान खोंटें हातें, हणजे सोक्त खेळणाराचें पान हलकें असल्यास मारून घेतां येतें.

२८. एखाद्यानें दुसऱ्याची अखेरी मारल्यास, ज्याची अखेरी त्यानें मारली असेल, त्याचीं पानें अखेरी मारणारास लागलीं असल्यास तीं वुडतात, हणजे पुढील डावांत तीं द्यावीं लागत नाहींत.

२९. शेवटीं रंगेरी अगर दुगस्त अखेरी मारल्यास सर्वांचीं पानें बुडतात.

३०. एखाद्याकडे ३८ पानें खरीं असून सुरख्या नसल्यास, ज्याच्याकडे सुरख्या असेल, त्यास त्यानें एखाद्या रंगाचा राजा देऊन त्याचा सुरख्या मागितला तर तो त्यास दिलाच पाहिजे.

३१. एखाद्यास दोघांचीं पानें लागलीं असल्यास प्रथम डाव्या हाताकडच्यास पानें दिलीं पाहिजेत.

३२. ज्यास पानें लागलीं असतील, त्यानें आपलीं सर्व पानें गळत करून त्यांचा गंज हातावर ध्यावा, व ज्यास पानें द्यावयाचीं असतील त्यानें त्यांतून वाटेल तशीं पानें मागून घ्यावीं. अगर त्यानें दस्त ठेविले असतील, तर ते दस्त मोजून आपलीं पानें घ्यावीं. हीं पानें घेतांना कलम ३१ ह्यांत सांगितलेला क्रम ठेवावा.

३३. एखाद्यास दोघांचीं पानें लागलीं असल्यास एकास पानें दिल्यावर, त्यांच्या मोबदला पानें घेण्यापूर्वीच दुसऱ्यास पानें दिलीं पाहिजेत.

३४. दिलेल्या पानांत सुरख्या गेल्यास तो ज्याचा त्यास परत दिला पाहिजे.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम पुढें सांगितल्याप्रमाणें पानें वांटावीं.

पानें वांटणारानें जमिनीवर पानांचा गंज ठेवून हातानें पानांची गळत करावी. नंतर तीं पुन्हां एकत्र करून त्यांचा गंज करून ठेवावा. मग वांटणाराच्या डावीकडच्यानें गंजांतून कांहीं पानें काटून बाजूला ठेवावीं. गंज काटल्यानंतर वांटणारानें प्रथम काटलेल्या पानांखालील पानें वांटावीं व तीं वांटून झाल्यावर काटलेलीं पानें वांटावीं.



पानें वांटावयाचीं तीं, प्रथम आपल्या उजव्या हाताकडच्यास चार, मग आपल्या डाव्या हाताकडच्यास चार, व शेवटीं आपणांस चार या क्रमानें वांटावीं.

पानें वांटून झाल्यावर, ज्याच्याकडे सुरख्या असेल त्यानें खेळ्यास आरंभ करावा, ह्मणजे त्यानें सुरख्या व सुरख्याचें आसन ( कोणत्याहि रंगाचें वाटेल तें एक पान ) उतरावें.

एकाने पान उतरल्यावर त्याच्या उजव्या हाताकडे जो खेळणारा असेल, त्यानें पान उतरावें, व त्यानें पान उतरल्यावर तिसऱ्या खेळणारानें पान उतरावें.

प्रत्येक खेपेस पहिल्या खेळणाराकडून जितकीं पानें उतरलीं जातील, तितकींच पानें बाकीच्यांनींहि उतरलीं पाहिजेत; तमेंच पहिल्या खेळणारानें एकच पान उतरलें अमून दुसऱ्या अथवा तिसऱ्या खेळणारानें विशेष हेतू साधण्यासाठीं त्याच्यावर दोन पानें उतरल्यास बाकीच्यांनींहि दोन दोन पानें उतरलीं पाहिजेत.

ह्या खेळांत रंगास रंग दिलाच पाहिजे असा नियम नाही, तर कोणत्याहि रंगाच्या पानावर कोणत्याहि रंगाचें पान उतरलें तरी चालतें.

खेळतां खेळतां आले जसजसे हात होतील तसतसे ते आपल्या जवळ एकत्र करून ठेवावे. झालेल्या हातांतील पानांचा खेळांत कांहींच उपयोग होत नाही हें उघडच आहे.

सुरख्या खेळल्यानंतर सुरख्या खेळणारानें आपल्या दुकली खेळाव्या व मग देणी द्यावी. नंतर ज्याच्याकडे दिलेली देणी, येणी होईल, त्यानें खेळावें. त्यानेंहि प्रथम आपल्या दुकली खेळाव्या

व मगं देणी द्यावी. याप्रमाणें एकमेकांच्या देण्या देऊन खेळ पुढें चालवावा. राजकीय देण्या संपल्यावर खालच्या देण्या द्याव्या.

खेळतां खेळतां साधेल त्याप्रमाणें झोडणें, ओढणें, उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू, सोक्त वगैरे प्रकारांनीं खेळावें व खेळण्याचे इतर मार्ग बंद झाले कीं उतारी करावी. उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू व सोक्त खेळतांना खेळणारानें अमुक प्रकारचें खेळतों ह्मणून सांगावें. होतां होईल तीं प्रत्येक खेळणारानें अखेरी मारण्याचा यत्न करीत असावें.

एक डाव संपल्यानंतर प्रत्येकानें आपआपलीं कितीं कितीं पानें झालीं अहित तीं व कोणकोणास कोणकोणाचीं कितीं कितीं पानें लागलीं अहित तीं पाह्यावीं. नंतर पुनः पानें वांटून दुसऱ्या डावास आरंभ करावा.

दुसरा डाव खेळण्यास सुरवात करण्यापूर्वी, पहिल्या डावांत ज्यास ज्याचीं पानें लागलीं असतील, त्यानें त्याचीं पानें प्रथम द्यावीं. नंतर खेळास आरंभ करावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें वाटतील तितके डाव खेळावें.



## चंगकाचन.\*

खेळणारांची संख्या.—चार.

साहित्य.—चंगकाचन गंजिफा.

चंगकाचनांत आठ रंग असतात. ह्या आठ रंगास “ चंग,” “ कांचन,” “ बराद,” “ खुमास,” “ ताज,” “ समशेर,” “ गुलाम ” आणि “ रुपेर ” अशीं नांवे आहेत. प्रत्येक रंगांत बारा बारा पाने असतात. ह्या बारा पानांत दोन चित्रे असतात. त्यांपैकी एकास राजा व एकास वजीर म्हणतात. चंगांत मात्र राजा ऐवजी राणी व वजीरा ऐवजी वजीरीण असते. बाकीचीं पाने दशावतारांतली पानांप्रमाणेच असून त्यांस नावेहि तींच आहेत.

प्रत्येक रंगाच्या वजीराच्या पानावर दोन दोन वजीर काढलेले असतात व राजाच्या पानावर राजा व त्याच्या दोन बाजूंस दोन दासी काढलेल्या असतात व गुलामांत राजाच्या पानावर एकेका हत्तीवर दोन दोन गुलाम याप्रमाणे दोन हत्ती काढलेले असतात.

कांचन व बराद यांचीं पाने हिरवीं, खुमास व ताज ह्यांचीं पाने पिंजळीं, समशेर व गुलाम ह्यांचीं पाने तांबडीं, चंगाचीं पाने गेरू रंगाचीं व रुपेरीचीं पाने काळीं असतात.

\* ह्या खेळाच्या उत्पत्तीविषयी माहिती मार्गल वाटोळ्या गंजिफाच्या इतिहासांत दिली आहे.

( १७७ )

निरांतराज्या रंगांच्या चिन्हाचीं चित्रे\* खाली दिली आहेत त्यावरून त्यांचीं पाने ओळखता येतील :—



चंग राणी. ( गेरु रंग. )



चंग वजीरीण. ( गेरु रंग. )



कांचन राजा. ( हिरवा रंग. )



बराद वजीर. ( हिरवा रंग. )



खुमास राजा. ( पिवळा रंग. )



गुलाम राजा. ( तांबडा रंग. )



गुलाम वजीर. ( तांबडा रंग. )

\* कांचनचा वजीर गुलामाचे वजीराप्रमाणे असतो दणून येथ त्याचे चित्र दिले नाही ; व तसेच बरादचा राजा खुमासप्रमाणेच असतो, दणून त्याचेहि चित्र दाखविले नाही. ताज, समशेर व रुपर यांची राजा, वजीरांचीं चित्रं खुमासच्याप्रमाणेच असतात दणून तीही दिली नाहीत. ताजचे चिन्ह फुलाचे असते. समशेरचे दशावतारांतील कलंकप्रमाणे व रुपरचे कृष्णाप्रमाणे असते. जी चिन्हे धोरलखण्णाम कठीण असतात तेवढीं व येथे दिली आहेत. गुलामाचा वजीर बैलावर बसलेला आहे दणून तो निराला दाखविता आहे.

दशावतारांत ज्याप्रमाणें पहिल्या पांच रंगांत, त्याप्रमाणें चंग काचनांत पहिल्या चार रंगांत, व दशावतारांतल शेंवटल्या पांच रंगाप्रमाणें चंगकाचनांतल शेंवटल्या चार रंगांत, पानांचें महत्त्व कमी अधिक मानलें जातें.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी खेळणारांपैकीं कोणातरी एकानें कोणतातरी एक रंग मागावा. जो रंग मागितला असेल त्या रंगाचीं “ केती ” होतात. रंग मागितल्यानंतर एकानें पानें वाटावीं.

**केतीं.**—केतीं एकंदर चार आहेत. चंग, कांचन, वराद व खुमाम. ह्या चार रंगांत दाहल्या, नाहल्या, अब्या, सत्या, ह्या प्रत्येक पानाचें अर्धे अर्धे केतीं, आणि छक्या व पंज्या ह्या प्रत्येक पानाचें एकेक केतीं धरितात. ताज, समशेर, गुलाम व रुपेरी ह्या रंगांत एका, दुव्या, तिळ्या व चव्या ह्या प्रत्येकाचें अर्धे अर्धे केतीं, व पंज्या आणि छक्या ह्या प्रत्येकाचें एकेक केतीं धरितात.

एका केत्याचे चार हात व अर्ध्या केत्याचे दोन हात धरितात. पानें वाटून होतांच ज्यास जीं केतीं आलीं असतात, तीं त्यानें दाखविलीं पाहिजेत. ज्यास जितकीं केतीं आलीं असतील त्यास वरील हिशोबाप्रमाणें त्यांचे जे हात होतील ते मिळतात, ह्मणजे डाव पुरा झाल्यावर, त्यांचे जितके हात झाले असतील त्यांत त्यास त्यांच्या केत्यांचे हात मिळवितां येतात. केतीं दाखवून झाल्यावर पुढें त्यांचा खेळांत काहींच संबंध नसतो. ह्मणजे इतर पानांप्रमाणेंच त्यांचीं गणना होते.

केतीं दाखवून झाल्यानंतर पुढें हा खेळ थेट दशावताराप्रमाणेंच खेळावयाचा. मात्र देण्या देतांना, उतारी करतांना वगैरे दशावताराचे नियम यांत पाळावे लागत नाहींत ; यांत दिवसा कांचनचा राजा व रात्री रुपेरचा राजा सुरूवा होतो.

ह्या खेळांत केत्यांचे सोळा व पानांचे चौवीस मिळून एकंदर चाळीस हात असतात, म्हणजे प्रत्येक खेळणारामागे दहा दहा हात पडले. प्रत्येक डावांत प्रत्येक खेळणाराचे तितके हात झाले पाहिजेत; न झाल्यास ज्याचे हात जास्त झाले असतील त्याचे हात त्यास लागतात.

हा खेळ नेहमी पैसे लावून खेळतात. खेळास सुरवात करते-वेळीं, प्रत्येक हातास किती “ रूपये ” अथवा “ आणे ” द्यावयाचे ते ठरवितात; व एकेक डाव पुरा झाल्यावर, ज्यावर ज्यास्त हात लागले असतील त्यास ते द्यावे लागतात. हा खेळ पैशांनीं खेळत असल्यामुळे ह्यांत लागलेलीं पानें मागून घेण्याची वहिवाट नाही.

ह्या खेळाचा “ हुकूम ” म्हणून एक प्रकार आहे. तो पुढें मागितल्याप्रमाणें खेळतात.

### हुकूम.

प्रत्येक रंगांत तीन तीन हुकूम मानले आहेत. पहिल्या चार रंगांत राजा; वजोर व एवढ्या हे हुकूम व शेवटच्या चार रंगांत राजा, वजोर, व दहिल्या हे हुकूम असतात.

ह्या प्रकारांत पानें प्रथम वांटतात; नंतर प्रत्येकजण आपापले ज हुकूम असतील ते दाखवितो. ज्याच्याकडे जितके हुकूम असतील तितके हात त्यास मिळतात.

ह्या प्रकारांत हुकमाचे हात चौवीस व पानाचे हात चौवीस मिळून एकंदर अठ्ठाचाळीस हात असतात, म्हणजे प्रत्येक खेळणारामागे बारा बारा हात पडले. अर्थात् प्रत्येक डावांत प्रत्येक खेळणाराचे बारा बारा हात झाले पाहिजेत.

ह्यांत केत्यांवरून हुकूम धरले आहेत. बाकी ह्यांत व केत्यांच्या खेळांत कोणताहि फरक नाही.

## सोंगठ्या.

### उपोद्धात.

हा खेळ फार प्राचीन आहे. पौराणिक कथांतून सारिपट नांवाच्या खेळाचा उल्लेख केलेला आढळतो. सारिपट हें सोंगठ्याच्याच खेळाचें अपभ्रष्ट संस्कृत नांव होय. सारि म्हणजे चालवावयाचें तें, अर्थात सोंगठी. व पट म्हणजे ज्याच्यावर चालवावयाचें तें. सोंगठ्या हा शब्द सारिकाष्ट ह्या शब्दावरून निघाला असावा व पट हा शब्द अजूनहि त्याच्या पूर्वीच्याच अर्थी वापरण्यांत येतो. कित्येक ठिकाणी सोंगठ्याच्या खेळामें सारिपाट म्हणण्याचा प्रवातहि आहे. सारिपाट हा सारिपट ह्या शब्दावरून अपभ्रंश होऊन आला आहे हें येथें सांगण्याची जरूर आहे असें वाटत नाहीं.

वाण भट्टानें “ कांडर्वगीत ” एका नगराचें वर्णन करीत असतां, तेथें रिकामी घरे काय तीं सोंगठ्यांचींच होती असें वर्णन केलें आहे. ह्यावरून वाण भट्टाच्या वेळीं, म्हणजे इसवी मनाच्या सातव्या शतकां नहि, हा खेळ उपलब्ध होता असें महजच दिसेल येतें.

वरील इतिहासावरून हा खेळ फार प्राचीन काळापासून चालत आला आहे इतकें जरी सिद्ध होतें, तरी तो कोणी व कधीं निर्माण केला हें कळत नाहीं.

सोंगठ्याचे मुख्य खेळ दोन. एक दोन फाशांनीं व दुसरा तीन फाशांनीं. त्याच फाशांनीं द्यूतहि खेळतां येतें. पण द्यूत कोणी उत्पन्न केलें ह्याची कथा सर्वत्र उपलब्ध आहे व ती मनोरंजक असल्यामुळें पुढें दिली आहे, आणि म्हणूनच तिच्यावरून द्यूत-सोंगठ्या-पूर्वी बरीच वर्षे प्रचारांत होती असें दिसतें. ह्या गांष्टीवरून द्यूतक्रीडे-

पामूनच सोंगट्यांचा खेळ उत्पन्न झाला असावा, असें अनुमान होतें. शिवाय द्यूत खेळण्याचे जे मुख्य दिवस, त्याच दिवसांत सोंगट्या खेळण्याचाहि विशेष प्रचार आहे. ह्यावरून असें अनुमान काढतां येतें कीं, कित्येकांस द्यूत खेळणें हें अप्रशस्त वाटल्यावरून त्यांनीं हा सोंगट्याचाच खेळ निर्माण केला असावा व द्यूताच्या ठिकाणीं त्याची योजना केली असावी.

द्यूतक्रीडा शंकरानें निर्माण केली, असें स्कंदोक्त सनत्कुमार मंहितेंत वर्णिलें आहे. ही द्यूतक्रीडेच्या वर्णनाची कथा फारच मनोरंजक अमल्यामुळें पुढें दिली आहे:—

कोणे एके समयी कार्तिक शुद्ध प्रतिपदेच्या दिवशीं शंकरानें कैलास पर्वतावर द्यूतक्रीडा निर्माण केली व तो आपली अर्धांगी जी पार्वती तिला म्हणाला, “हे गौरि, कित्येक लोकांच्या कालक्रमणासाठीं, कित्येक लोकांच्या धनवृद्धीसाठीं व कित्येकांच्या धननाशासाठीं, मी द्यूतक्रीडा निर्माण केली आहे. तिचा चमत्कार पहावयाचा असल्यास, चल, मी तुला तो खेळ शिकवितो व आपण दोघें मिळून तो खेळूं.” असें म्हणून शंकरानें पार्वतीस द्यूतक्रीडा शिकविली व तो तिच्याबरोबर येथें लागला. पहिल्याच डावांत पार्वतीचा जय झाला व पुढेंहि क्रमानें चार वेळ तिचाच जय झाला. ह्या पांचहि डावांत पार्वतीने शंकराचें एकंदर पत्न्य, भूषणादि सर्व धन जिंकिलें. मग त्याच्या जवळ काय तें एक जीर्ण वस्त्रच शिल्लक राहिलें. त्यामुळें विरक्त होऊन तो गंगातटाकीं जाऊन बसला. इतक्यांत कार्तिक स्वाभि फिरत फिरत तेथें आले. त्यांनीं शंकरास चिंताग्रस्त बसलेला पाहून, त्यास विचारिले, कीं “हे तात आपण असे चिंतातुर कां दिसतां?” तेव्हां शंकरानें द्यूतांत पार्वतीनें आपणांस जिंकल्याचें वर्तमान कार्तिक स्वामीस सांगितलें. तें ऐकून कार्तिक स्वामी म्हणाले, “भगवान,



मला ती द्यूतक्रीडा शिकवा, म्हणजे मी मातेजवळ असलेलें आपलें सर्व द्रव्य जिंकून आपणांस आणून देतो. ” कार्तिक स्वामीचें हें भाषण ऐकून, शंकरानें त्यास द्यूतक्रीडा शिकविली. नंतर कार्तिक स्वामी पार्वती जवळ जाऊन तिला म्हणाले, “ हे माते, तान कोठें गेले ? ” पार्वती म्हणाली “ शिवांनीं द्यूतक्रीडा निर्माण करून मला आपल्या बरोबर खेळावयाम बोलाविलें, पण खेळांत त्यांचा अपजय झाल्यामुळें ते गगानें येथून चालते झाले. ते कोठें गेले, तें मला माहीत नाहीं. ” कार्तिक स्वामी म्हणाले “ माते, चल, आपण दोघे तो खेळ खेळूं. ” नंतर पार्वती व कार्तिक स्वामी मिळून द्यूत खेळूं लागले, त्यांत कार्तिक स्वामीनें नंदी, पन्नग, बंधन, अर्धचंद्र इत्यादि शंकराचें सर्व द्रव्य पार्वतीपामून जिंकून घेतलें. नंतर तो महादेवा जवळ गेला व त्याच्या जवळ त्यानें तें सर्व द्रव्य दिलें.

इकडे पार्वती खेळांत अपजय झाल्यामुळें अन्यंत उद्विग्न झाली. इतक्यांत ती जेथें होती, तेथें गणपति आले. ती उदास बसलेली अशी गणपतिनें तीस पाहून विचारिलें “ माते, तूं अशी खिन्न कां दिसतेस ! ” पार्वती ह्मणाली “ मी महादेवास द्यूतांत जिंकल्यामुळें ते घर सोडून चालते झाले व पुढें कांहीं वेळानें कार्तिकस्वामी येथें येऊन त्यानें माझ्या बरोबर द्यूत खेळून, शंकराचें सर्व द्रव्य माझ्या पासून जिंकून घेतलें, व तोहि चालता झाला. ” ते दोघेहि अजून येत नाहींत, ह्मणून मला काळजी लागली आहे. गणपति ह्मणतात “ माते, द्यूत कसें खेळतात तें मला शिकीव. ह्मणजे मी पिता व बंधु यांस जिंकून, त्यांचें सर्व द्रव्य हरण करून तुला आणून देतो. ” पुत्राचें हें भाषण श्रवण करून पार्वतीनें त्याला द्यूत शिकविलें. नंतर गणपति दोन फांसे घेऊन, वाईघाईनें शोध करीत करीत, शंकर व कार्तिकस्वामी जेथें बसले होते, तेथें गेला. तेथें त्यानें पिता व बंधु यांचबरोबर द्यूत खेळून,

त्यांचे नंदी, मयूरादि सर्व धन जिकिलें व तें पार्वती जवळ आणून दिलें. तेव्हां पार्वती प्रसन्न होऊन ह्मणाली “पुत्रा, तूं सर्व चांगलें केलेस, पण शंकराला आणलें नाहींस, तर आतां सामादिक उपायांनीं त्याला समजावून घेऊन ये. ” हें ऐकतांच गणपति मृपकाळ होऊन शंकराकडे जावयाम निघाला.

इकडे हा सर्व वृत्तांत नारदानें विष्णुसंगीतला. तो ऐकतांच विष्णु नारदासहवर्तमान शंकरा जवळ आले, व ह्मणाले “हे ईश्वरा, आपण दोन फाशांचा खेळ उत्पन्न केल्यात, तो आतां सर्वास माहीत झाला आहे. करितां आपण आतां तीन फाशांचा खेळ उत्पन्न करा. दोन फांसे आपणां जवळ आहेतच. तिसरा फांसा पाहिजे तो मी होतो. ” हें ऐकतांच शंकर प्रसन्न होऊन, त्यांनीं तीन फाशांचा खेळ उत्पन्न केला, इतक्यांत गणपतिहि तेथें येऊन दाखल झाला. मग ही सर्व मंडळी कैलासावर पार्वती जवळ आली. नंतर शंकरानें पार्वतीस तीन फाशांचा खेळ शिकविला व तीं दोघेहि तो खेळ खेळूं लागली. त्या खेळेंत तिसरा फांसा विष्णु झालेला असल्यामुळे, त्यानें शिवास जें जें दान पाहिजे होतें, तें तें दिलें; अर्थात् शंकरानें पार्वती पोसून आपलें सर्व द्रव्य परत जिंकून घेतलें.

श्रुत खेळण्याचे मुख्य दिवस कार्तिक शुद्ध प्रतिपदा व आश्विन शुद्ध पौर्णिमा हे होत. ह्या दिवशीं लक्ष्मीच्या सन्मानार्थ श्रुत अवश्य खेळलेंच पाहिजे. अशी आपल्या धर्मानली समजूत आहे. ह्या दोन दिवसांपैकी आश्विन शुद्ध पौर्णिमेस श्रुत फारच खेळलें जात असावें, असें दिसतें. कारण ह्या पौर्णिमेस “श्रुत पौर्णिमा” असें नांव पडलें आहे. वर्गल दोन दिवशीं हल्लीं पुष्कळ लोक श्रुताष्टवर्जी सांगट्याच खेळतात.

सांगट्या.

माहित्य.—१६ सांगट्या, चौपट, व तीन फांसे.

**सोंगट्या.**—लांकडांच्या केलेल्या असतात. एकंदर सोळा सोंगट्या असतात. त्यांपैकी चार तांबड्या, चार काळ्या, चार पिवळ्या व चार हिरव्या असतात. दुरंगीत तांबड्या व काळ्या सोंगट्यांस **पक्क्या** व पिवळ्या व हिरव्या सोंगट्यांस **कच्च्या** सोंगट्या असें म्हणतात. सोंगट्यांच्या इतर खेळांत पक्क्या सोंगट्या व कच्च्या सोंगट्या हा भेद नाही. तर सर्व सोंगट्या सारख्याच समजल्या जातात.

**पट अगर चौपट.**—हा रंगीत खारव्याचा. अगर अलवणाचा. अगर माटणीचा. अगर दुसऱ्या कोणत्याही रंगीत कापडाचा करितात. मरा- मरी दोन फूट लांब व अर्धा फूट रुंद असे कापडाचे चार तुकडे घेऊन त्यांच्यावर रेशीम, कलावत अगर निदान पांढरा दोंग पुढील आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे भगितात. नंतर अर्धा फूट लांब व तिनकाच रुंद असा एक कापडाचा तुकडा घेऊन त्याच्या चार बाजूंस वर मागितलेले चारी तुकडे शिवतात. म्हणजे पट तयार होतो. ज्या चार तुकड्यांचा चौपट बनविलेला असतो त्यांतील प्रत्येक तुकड्यास पट म्हणतात. पटावर ममभुज चौकोनाकृति जे भाग असतात त्यांस वरें म्हणतात. ज्या घगांत दोन मगळ रंगा एकमेकांस काटकोनांत छेदतात त्यास कट म्हणतात व प्रत्येक पटांतील वरगच्या तीन रंगांपैकी मधल्या रंगांतील शेवटच्या वरगस पोट घर म्हणतात.

**फांशे.**—फांशांत दोन भेद आहेत. दोन फांशांनी खेळावयाचे फांशे व तीन फांशांनी खेळावयाचे फांशे.

दोन फांशांनी खेळावयाचे फांशे मगमरी अर्धा इंच लांब, पाव इंच रुंद व पाव इंच जाड असे असतात. प्रत्येक फांशाच्या एका बाजूवर एक टींब, दुसऱ्या बाजूवर तीन टींबे. तिसऱ्या बाजूवर महा टींबे व चौथ्या बाजूवर चार टींबे असतात.

तीन फाशांनीं खेळावयाचे फाशे खेळणारांच्या मजीवर केलेले असतात. नेहमीं प्रचारांत दिमणारे फाशे ह्मणजे पांचपासून नहा इंच लांब, एक इंच रुंद व एकपासून सव्वा इंचपर्यंत जाड केलेले असतात. प्रत्येक फाशाच्या एका बाजूवर एक टिवें, दुसऱ्या बाजूवर दोन टिवें, तिसऱ्या बाजूवर पांच टिवें व चौथ्या बाजूवर सहा टिवें दिलेलीं असतात. दोन्ही प्रकारच्या फाशांत त्याच्या ममभुज चौकोनाकृति दोन दोन भागांवर मुळीच टिवें नमतात.

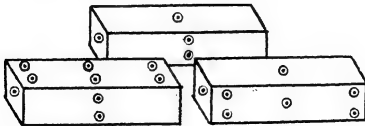
सोंगऱ्याचे खेळ अनेक आहेत. पैकीं कांहीं खेळ केवळ पुरुषांचे आहेत व कांहीं केवळ स्त्रियांचेच आहेत : बाकीचे कांहीं खेळ असे आहेत कीं ते सर्वांस खेळतां येतात. ह्या भागांत फक्त पुरुषांचेच खेळ दिले आहेत. स्त्रियांचे व मुलांचे खेळ दुसऱ्या भागांत. ह्मणजे मुलींच्या खेळांत, दिले आहेत.

### दुरंगी.

**खेळणारांची संख्या.**—दोन, अथवा त्याहून जास्त पण मम असावी.

दोहोंपेक्षां जास्त खेळणार असल्यास, खेळणारांनीं निम्मे निम्मे भिडू वांटून घेऊन आपले दोन समान पक्ष करावे.

**साहित्य.**—सोळा सोंगऱ्या, चौपट, व तीन फासे.

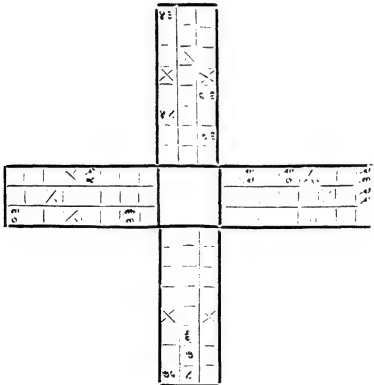


ह्या खेळांत सोंगऱ्यांत दोन भेद आहेत कऱ्या व पऱ्या. हिरव्या व पिळक्या सोंगऱ्यांस कऱ्या सोंगऱ्या म्हणतात आणि

तांबड्या व काळ्या सोंगट्यास **पड्या** सोंगट्या म्हणतात. प्रत्येक पक्षानें एकेका रंगाच्या चार चार पड्या व चार चार कड्या सोंगट्यां घेतल्या पाहिजेत.

**खेळणारांची बसण्याची जागा.**—प्रथम चौपट जमिनीवर ठेवावा व त्याच्या एका बाजूस एका पक्षानें व दुसऱ्या बाजूस दुसऱ्या पक्षानें बसावें. पुढें दिलेल्या आकृतोत जेथें **अ** काढिला आहे, तेथें **अ** पक्ष बसला आहे, व जेथें **ब** काढिला आहे तेथें **ब** पक्ष बसला आहे, असें समजावें. बसल्यावर प्रत्येक पक्षासमोर जो जो पट येतो, तो तो त्याचा त्याचा पट होतो. खालील आकृतोत **अ** जवळील पट **अ** पक्षाचा व **ब** जवळील पट **ब** पक्षाचा हें उघडच आहे.

**अ पक्ष.**



**ब पक्ष.**

**आरंभी पटावर सोंगट्या ठेवण्याची स्थाने.**—

प्रत्येक पक्षानें आपल्या कड्या सोंगट्या आपल्या पटाच्या मधल्या रंगितलेल्या सहाय्या घरांत दोन व सातव्या घरांत दोन याप्रमाणें ठेवाव्या

व पक्ष्या सांगट्या, आपल्या उजव्या हाताकडील पटाच्या पहिल्या रांगेतील सातव्या घरांत दोन व आठव्या घरांत दोन याप्रमाणे ठेवाव्या.

— दान.— खेळणारांनीं जमिनीवर फांशे टाकले, कीं त्यांच्यावरील टिंबे जीं वर दिसतील त्यांच्या बेरजेस “दान” म्हणतात. जसें फांशे टाकल्यावर एका फांशाचीं सहा टिंबे असलेली बाजू, दुसऱ्याचीं दोन टिंबे असलेली बाजू व तिसऱ्याचें एक टिंब असलेली बाजू, वर आली, कीं  $६ + २ + १$  मिळून नऊ (छ, तीन, नऊ) दान पडलें असें होतें.

तीन फांशांचीं एकंदर वास दानें आहेत व त्यांतील प्रत्येकास निरनिराळें नांव आहे. हीं दानें व त्यांचीं नांवें खालीं लिहिल्याप्रमाणें आहेत :—

दान.	नांव.
$१ + १ + १$	= तीन काणे किंवा तीन पैसे.
<del><math>२ + १ + १</math></del>	<del>= चार पैसे किंवा चार काणे.</del>
<del><math>२ + २ + १</math></del>	<del>= पंजडी किंवा पांच पैसे.</del>
$२ + २ + २$	= छकडी.
$५ + १ + १$	= पांच, दोन, मात.
$५ + २ + १$	= पांच, तीन, आठ.
$६ + १ + १$	= छ, दोन, आठ.
$५ + २ + २$	= पांच, चार, नऊ.
$६ + २ + १$	= छ, तीन, नऊ.
$६ + २ + २$	= छ, चार, दहा.
$५ + ५ + १$	= दस, प्यादा, अकरा.
$५ + ५ + २$	= दस, दोन, बाग.
$६ + ५ + १$	= कच्ये बारा.
$६ + ५ + २$	= बांकडे तेरा.
$६ + ६ + १$	= पो-पव-बाग, तेरा.
$६ + ६ + २$	= चौदा.
$५ + ५ + ५$	= पंधरा.
$५ + ५ + ६$	= सोळा.
$६ + ६ + ५$	= सतरा.
$६ + ६ + ६$	= अठरा.

वरील दानांपैकी ज्यांत दोन दोन समान संख्या आहेत, त्यांस जूगाचे ” अगर ” गाडीचें दान ” असें म्हणतात. जूगाच्या

दानांत " कच्चे दान " व " पक्के दान " असे दोन भेद आहेत. उदाहरणार्थ, " चार पैसे," " तीन काणे," " अठरा," " दस, दोन, बारा " वगैरे दानांत कच्चे व पक्के हा भेद आहे. कारण त्यांत ~~दोन~~ दोन समान समान संख्या आहेत. पण " ल, तीन, नऊ," " पांच, तीन, आठ " वगैरे दानांत हा भेद नाही कारण ह्या दानांत ~~तीनही~~ संख्या निरनिराळ्या आहेत.

" कच्चे " दान ह्मणजे दोन फांशावर जी समान संख्या अमेल नेवटें द्वय व तिसऱ्या फांशावरील संख्या. पक्के दान ह्मणजे दोन फांशांवर जो समान संख्या असेल तिच्या दुप्पट द्वय व तिसऱ्या फांशावरील संख्या. जसे " चार पैसे " यांचें कच्चे दान ह्मणजे एक द्वय व २ दोन व पक्के दान ह्मणजे दोन द्वय व ४. तसेंच " अठरा " ह्यांचें कच्चे दान ह्मणजे ६ द्वय व ६ व पक्के दान ह्मणजे बारा द्वय व ६ ह्या उदाहरणांवरून इतर पक्के व कच्चे दानेहि ध्यानांत येतील.

**सोंगट्यांची चाल.**—सोंगट्या नेहमी उजव्या होताकडे पुढें पुढें चालतात. वरंगल आकृतीत दाखविलेल्या पटांत अंक घालून व पक्षाच्या सोंगट्या कशा चालावयाच्या तें दाखविलें आहे. सोंगट्या फिरत फिरत ७५ वरंगत आल्यानंतर पुढें अनुक्रमे ८, ७, ६ याप्रमाणें चालतात.

उडलेल्या दानांतील कोणत्याही दोन फांशांवरील संख्येच्या बेरजेनें एक सोंगटी, व तिसऱ्या फांशावरील संख्येनें दुसरी सोंगटी अथवा सर्वच दानानें एक सोंगटी, याप्रमाणें मुष्ट्या सोंगट्या चालतात. गाडीच्या दानानें जूग चालतें. गाडीचें दान कच्चे दिल्यास त्यांत जितकी द्वय असतील तितकी घेरे जूग चालतें, व त्याच जूगांतील एक सोंगटी बाकी राहिलेल्या संख्येनें पुढें जाते. उदाहरणार्थ, २५ ह्या वरंगत जूग आहे व ५ + ५ + २ (दस, दोन, बारा) ह्या दानानें तें चालावयाचें आहे, तर वरील दान कच्चे दिल्यास, जूग

३० ह्या घरांत जाईल व त्यापैकीं एक सोंगटी पुढे दोन घरे ह्मणजे ३२ ह्या घरांत जाईल. हेंच दान पक्कें दिल्यास, वरील जूग ३५ घरांत जाईल व त्यापैकीं एक सोंगटी पुढे दोन घरे ह्मणजे ३७ ह्या घरांत जाईल.

एका सोंगटीच्या मार्गे कांहीं घरे दुसरी सोंगटी असून, पडलेल्या गाडीच्या दानानें त्याजें जूग असल्यास, त्याचें जूग होऊन तें पुढे चालतें. उदाहरणार्थ, एक सोंगटी ५४ घरांत आहे व एक सोंगटी ४८ घरांत आहे.  $६ + ६ + ६$  ( अठरा ) हें दान द्यावयाचें आहे, तर ह्या दानांतील ६ ह्या संख्येनें ५४ घरांतील सोंगटीचें जूग होईल; व तें कच्चें दान दिल्यास पुढें सहा घरे ह्मणजे ६० ह्या घरांत, व पक्कें दान दिल्यास पुढें बारा घरे ह्मणजे ६६ ह्या घरांत जाईल.

गाडीच्या दानानें जूग चालविलेंच पाहिजे असें नाहीं; तर त्यानें एक सोंगटी अथवा वेगवेगळ्या दोन सोंगट्याहि चालवितां येतात. मात्र एका एकटी सोंगटी चालविली ह्मणजे तीस “ कच्चें ” व “ पक्कें ” दान देतां यावयाचें नाहीं.

## पारिभाषिक शब्द.

### व्याख्या वगैरे.

**दान देणें.**—पडलेल्या दानानें सोंगटी चालविणें.

**जूग.**—एकाच जातीच्या दोन सोंगट्या एका घरांत आल्या, कीं त्यास “ जूग ” असें ह्मणतात.

**सोंगटी मरणें.**—आपली एक सोंगटी एका घरांत असून, विरुद्ध पक्षाची सोंगटी त्यास पडलेल्या दानांतील कोणत्याहि एका संख्येनें, दोन संख्यांच्या बेरजेनें, अथवा तीन्ही संख्यांच्या बेरजेनें,



त्याच घरांत आल्यास आपली सोंगटी मरते, ह्यणजे तिला पटांतून बाहेर काढावें लागतें. उदाहरणार्थ, अची एक सोंगटी ५४ ह्या घरांत आहे व बची एक सोंगटी ६० ह्या घरांत आहे, एक ६१ घरांत व एक ६६ घरांत आहे असें समजूं. आतां अस  $६ + ५ + १$  ( कच्चे बारा ) हें दान पडल्यास, त्यानें अच्या ५४ घरांतील सोंगटीनें, बच्या ६०-६१ व ६६ ह्या तीनही घरांतील सोंगट्या मरतील.

**सोंगटी लागणें.**—मेलेली सोंगटी पुनः खेळांत ह्यणजे पटावर आणणें.

**लाग्या.**—खेळणारांची संख्या दोहांपेक्षां जास्त असल्यास, प्रत्येक पक्षांतील ज्या भिडून्या दानानें सोंगटी लागावयाची असें ठरलें असेल, त्यास “ लाग्या ” असें ह्यणतात.

**घर बंद असणें.**—आपणांस पडलेल्या दानानें एखाद्या सोंगटी चालवावयाची असतां त्या दानांतील प्रत्येक संख्येनें ती ज्या ज्या घरांत जावयाची, त्या त्या घरांत आपलीच दुसऱ्या जातीची सोंगटी अगर जूग अथवा चालवावयाच्याच सोंगटीच्या जातीचें जूग असल्यास तें तें घर तिला बंद आहे असें ह्यणतात. उदाहरणार्थ, व पक्षाची एक पक्की सोंगटी ९ ह्या घरांत आहे; एक कच्ची सोंगटी १० ह्या घरांत आहे व पक्क्या सोंगट्याचें जूग १५ ह्या घरांत आहे, आणि विरुद्ध पक्षाचें जूग ११ ह्या घरांत आहे, असें समजूं. आतां वस  $६ + २ + १$  ( छ, तीन, नऊ ) हें दान पडून त्यानें त्यास ९ ह्या घरांतील सोंगटी चालवावयाची असल्यास, तिला १०, ११ व १५ हीं घरे बंद होतात. कारण १० ह्या घरांत बची कच्ची सोंगटी आहे, ११ ह्या घरांत विरुद्ध पक्षाचें जूग आहे व १५ ह्या घरांत वचेंच जूग आहे.

**सोंगटी बाहेर काढणे.**—आंत गेलेल्या-निजलेल्या-सोंग-टीस, ती ज्या घरांत असेल, त्या घरांतून पुनः पूर्वीप्रमाणें चालविणें, ह्यास सोंगटी बाहेर काढणें असें म्हणतात. उदाहरणार्थ, ५ ह्या घरांत आंत गेलेली सोंगटी असून, तिला पुनः ६, ७, ८, ९ वगैरे घरांतून पुढें चालविल्यास तिला बाहेर काढलें असें होतें.

**चौसष्टी.**—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षाच्या एका जातीच्या चारी सोंगट्या मरून त्या पटावरून निघाल्या म्हणजे त्या जातीची एकहि सोंगटी पटावर राहिली नाही, कीं त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची “चौसष्टी” झाली असें म्हणतात.

**अडसष्टी.**—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षाच्या आठहि सोंगट्या मरून त्या पटा बाहेर निघाल्या, म्हणजे त्यांपैकीं एकहि सोंगटी पटावर राहिली नाही, कीं त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची “अडसष्टी” झाली असें समजावें.

**कुंजी डाव.**—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षास पडलेलें दान त्यास पूर्णपणें देण्यास मार्ग न राहिल्यास, त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची “कुंजी” झाली असें म्हणतात.

**सई.**—आपल्या चान्ही पक्क्या सोंगट्या आपल्या पटांतील पहिल्या म्हणजे आपल्या डाव्या हाताकडील रांगेंत आल्या, व विरुद्ध पक्षाच्या मान्यांतून सुटल्या, कीं आपली “सई” झाली असें समजावें.

**सोंगटी उठणे.**—सई झाल्यानंतर आपल्या सोंगट्या आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंत येऊन, तेथून त्या रांगेच्या पलिकडच्या मोठ्या घरांत गेल्या, कीं त्या उठल्या असें समजावें.

**दुरंगी.**—आपली सई झाल्यानंतर आपल्या पक्क्या व कच्च्या अशा सर्व सोंगट्या, विरुद्ध पक्षाची सई होण्यापूर्वी उठल्या, कीं विरुद्ध पक्षावर “दुरंगी” झाली असे समजावें.

## दुरंगीचे नियम.

१. खेळणारांची संख्या दोहोंपेक्षा जास्त असल्यास, प्रत्येक पक्षांत **लाग्या** कोण ते खेळाच्या आरंभी ठरवावे.

२. प्रत्येक पक्षांत प्रथम **लाग्या**ने फांशे टाकावे, नंतर बाकीच्यांनी टाकावे.

( अ ) एका पक्षांतील एकाचें दान देऊन झाल्यावर दुसऱ्याने फांशे टाकावे, पूर्वी दाकूं नयेत.

३. खेळास आरंभ केल्याबरोबर प्रत्येक पक्षाने पहिल्याच दानाने पक्षा सोंगटीच चालविली पाहिजे. त्या पुढील दानांनी वाटेल त्या सोंगट्या चालवाव्या.

४. एका दानाने एकाच जातीची एक अथवा दोनच सोंगट्या चालतात; एक कच्ची व एक पक्की, तसेंच जूग व जूगा खेरीज बाहेरील एक सोंगटी चालत नाही.

५. एक पक्की सोंगटी व एक कच्ची सोंगटी मिळून जूग होत नाही.

६. एकाच घरांत तीन सोंगट्या आणतां येत नाहीत.

७. पोट घरी सोंगटी मरत नाही.

८. जूग कोठेच मरत नाही.

९. कच्च्या सोंगटीने पक्की व पक्क्या सोंगटीने कच्ची सोंगटी मारतां येते.

१०. आपल्या सोंगटीने प्रतिपक्षाची सोंगटी मरत असल्यास, ती मारणें अगर न मारणें आपल्या मजीवर आहे.

११. आपली मेळेची सोंगटी लागली, कीं तिला आपल्या पटाच्या पहिल्या घरापासून चालविली पाहिजे. व पक्षाची मेळेची सोंगटी लागली, कीं ती १ ह्या घरापासून सुरवात करून पुढे चालवायची.

१२. मेलेल्या सोंगट्या ज्या क्रमानें मेल्या असतील त्याचे क्रमानें लागतात. उदाहरणार्थ, प्रथम कच्ची सोंगटी मेली असून मग पक्की मेली असल्यास, प्रथम कच्ची लागावयाची व मग पक्की लागावयाची.

- (क) मेलेली सोंगटी नऊ अथवा त्याहून जास्त दानानें लागते. नवापेक्षां कमी दानानें लागत नाही.
- (ख) ज्या पक्षाची सोंगटी मेलेल्या असेल, त्या पक्षांतलं लाग्यास नवापेक्षां कमी दान पडल्यास, त्याच्या भिडूस फांशे टाकण्याची मनाई होते.
- (ग) लाग्यास नऊ अथवा ज्यास्त दान पडतें, पण त्या दानाची घरें जग लागावयाच्या सोंगटीस बंद असली, तर ती सोंगटी लागत नाही.
- (घ) लाग्यास नऊ अथवा ज्यास्त दान पडूनहि सोंगटी न लागल्यास, त्याच्या एका भिडूनें फांशे टाकावे, त्यामहि नऊ अथवा ज्यास्त दान पडून सोंगटी न लागल्यास, दुसऱ्या भिडूनें फांशे टाकावे. याप्रमाणें एकेका भिडूस नऊ अथवा ज्यास्त दान पडूनहि सोंगटी न लागल्यास, एखाद्या भिडूस नवापेक्षां कमी दान पडेल, कीं बाकी जे भिडू खेळावयाचे राहिले असतील, त्यांनि फांशे टाकतां येत नाहीत.
- (च) एकाच जातीच्या दोन सोंगट्या मेलेल्या असल्यास, त्या गाडांच्या दानानें लागूं शकतात.
- (छ) दोन सोंगट्या एकदम लागत असल्यास, त्या लावल्याच पाहिजेत.
- (ज) लागावयाच्या सोंगटीस नवापेक्षां कमी दान देतां येत नाही. पडलेल्या दानां नाल नऊ अथवा अधिक दानानें लागावयाच्या सोंगटी चालवून, बाकी राहिलेल्या दानानें तिच्याच जातीची पटावरील दुसरी सोंगटी चालवितां येते.
- (झ) एक अथवा अधिक सोंगट्या लागावयाच्या असल्यास, नवापेक्षां कमी पडलेले सर्व दान फुकट जातें.

१३. एका पक्षावर कर्जी डाव झाला, कीं चालत असलेला डाव तथेंच संपविला पाहिजे.

१४. आपली सई होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास दावयाची ती विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या अठरांत अथवा अठरापेक्षां कमी दानानें मारतां येईल अशी असली पाहिजे.

( अ ) प्रतिपक्षाची एक अथवा अधिक सोंगट्या लागावयाच्या असतां, त्यांपैकी प्रथम जी सोंगटी लागावयाची असेल. तिला लागण्यास पडलेल्या दानांतल दोन संख्यांची बेरीज करून, तिच्याच जातीच्या दुसऱ्या सोंगटीच्या सहा अथवा महाहून कमीच्या मान्यास सडकारितां आपली सोंगटी देतां येते.

( ब ) आपली सड झाली असून आपल्या सडच्या सोंगट्या जर विरुद्ध पक्षाच्या पटाच्या पुढें गेलेल्या असल्या, तर आपली एखादी सोंगटी बाहेर काढून विरुद्ध पक्षाम सड करूं दिली पाहिजे: न दिल्यास त्यास सोंगटी मान्यास दिल्यावांचून सड करतां येते, ह्मणजे त्याच्या चाऱ्हा पक्ष्या सोंगट्या त्याच्या पटाच्या पहिल्या रांगेंत आल्या की, त्याची सड होते, आपली सोंगटी बाहेर काढल्यावर मात्र विरुद्ध पक्षाम सोंगटी मान्यास दिल्यावांचून सड करितां येत नाही.

१५. आपली सड होण्यापूर्वी आपल्या कड्या सोंगट्या आपल्या पटावरील पहिल्या रांगेंत आणतां येत नाहीत.

१६. आपली सड झाल्यावांचून आपली कोणतीच सोंगटी आंत जात नाही, अर्थात् तिला बाहेर काढतां येत नाही.

१७. सोंगट्या उठावयाच्या त्या एका दानांत दोन उठल्या पाहिजेत.

( अ ) पक्ष्या सोंगट्या उठल्याशिवाय कड्या सोंगट्या उठत नाहीत.

१८. प्रत्येक पक्षानें त्यास पडलेले सर्व दान दिलेंच पाहिजे. त्यास तें देण्यास मार्ग न राहिल्यास त्याच्यावर “कुजी डाव” होतो.

( अ ) पक्ष्या चारी सोंगट्या उठल्या असून, कड्या चारी सोंगट्या आंत गेल्यावर, अथवा कड्या दोन सोंगट्या उठून दोन आंत गेल्यावर मात्र दान देणें, अगर न देणें, आपल्या मजीवर असतें.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम एका पक्षांतल लाग्यानें, फांशे टाकावे, व जें दान पडलें असेल, त्यानें एक अथवा दोन सोंगट्या चालवाव्या. नंतर त्याच्या भिड्नीं एका मागून एक याप्रमाणें फांशे टाकावे, व त्यांस जीं दानें पडलीं असतील, त्यांनीं सोंगट्या चालवाव्या. एका पक्षांतल सर्व खेळणारांनीं फांशे टाकून दान दिल्यावर दुसऱ्या पक्षांतल खेळणारांनीं फांशे टाकावे व दानें द्यावीं. याप्रमाणें दोन्ही पक्षांनीं अळीपाळीनें खेळावें.

वर सांगितल्याप्रमाणे खेळ चालला असतां, प्रत्येक पक्षानें आपल्या चान्ही पक्ष्या सोंगच्या आपल्या पटाच्या पहिल्या म्हणजे आपल्या डाव्या हाताकडील रंगेंत आणण्याचा प्रयत्न करीत असावें. तें असें कीं, चौथी सोंगटी त्याच्या पटावरील पहिल्या रंगेंत येतांच, त्या चारी सोंगच्यापैकीं कोणतीहि एक सोंगटी, विरुद्ध पक्षाच्या अठरा अथवा त्याहून कमी दानाच्या मान्यांत वसवावी.

वर सांगितल्याप्रमाणे आपल्या चान्ही पक्ष्या सोंगच्या आपल्या पटावर आणून, त्यांपैकीं एक सोंगटी विरुद्ध पक्षाच्या मान्यास दिल्यावर, जर विरुद्ध पक्षाकडून ती त्याच पाळीस मारली गेली नाही, तर आपली सई झाली असें समजावें. जर विरुद्ध पक्षाकडून ती सोंगटी त्याच पाळीस मारली गेली, तर पुनः सई करण्याचा यत्न करावा.

एका पक्षाची सई झाल्यावर त्या पक्षानें विरुद्ध पक्षाची सई करूं न देतां, प्रथम आपल्या चारी पक्ष्या सोंगच्या उठवाव्या व नंतर चारी कड्या सोंगच्या उठवाव्या. विरुद्ध पक्षाची सई होण्यापूर्वीं जर आपणांस आपल्या अंरहि सोंगच्या उठवितां आल्या, तर विरुद्ध पक्षावर आपली "दुरंगी" झाली असें समजावें.

पुष्कळ ठिकाणीं एका पक्षाची दुसऱ्या पक्षावर सई झाली, कीं खेळ पुरा करितात. ह्याप्रमाणे खेळ पुरा केला कीं, त्यास "रंग सई" असें म्हणतात.

ह्या खेळांत मुख्य खुबी काय ती दान देण्यांतच आहे. पाहिजे तेंच दान घेणें जरी आपले स्वाधीन नसलें, तरी योग्य दान दिल्यास विरुद्ध पक्षाचा डाव आपल्यावर सहसा होणार नाही. योग्य दान कसें द्यावें, तें अभ्यासानें लक्षांत येतें. त्याविषयीं ठराविक अशा सूचना देण्यासारख्या नाहीत, तरी देखील त्यांतल्या त्यांत नवीन शिकणाऱ्यां ज्या सूचना देतां येण्यासारख्या वाटल्या त्या पुढें दिल्या आहेतः—

१. सई होईपर्यंत होतां होईल तें पक्ष्या सोंगच्या चालवाव्या. कड्या सोंगच्या चालवूं नयेत. एकदम दोन्ही जातींच्या सोंगच्या चालविल्यास कुजी डाव होण्याचा संभव असतो.
२. पक्ष्या सोंगच्यांनीं आपणास फायदेशीर असे दान देतां येत नसेल, किंवा कड्या सोंगच्यांनीं आपणांस प्रतिपक्षाचा डाक अडवितां येत असेल, अथवा त्याच्या

सोंगट्या मारून त्याचें नुकसान करतां येत असेल तरच कच्च्या मोंगट्या चालवाव्या.

३. होतां होईल नां पोट घरांत सोंगट्या आणून ठेवण्याचा यत्न करावा.
४. पोट घरांतल मोंगट्या आपला विशेष फायदा होत असेल्यावांचून पुढें चालवूं नयेत.
५. मोंगट्या होईल तितकें करून जग करून चालवाव्या.
६. आपला फायदा होत असेल, तरच विरुद्ध पक्षाच्या मोंगट्या माराव्या. उगांच मारावयास सांपडल्या क्षणून मारूं नयेत. कधी कधी विरुद्ध पक्ष स्वतःच्या मोंगट्या मुद्दाम मारावयास देतो. अशी वेळां त्या न मारण्याविषयां ग्वबर-दारी व्यावी.

### चौसार.\*

ह्या खेळास फारसी भाषेंत “चौपार” असें नांव आहे. दिल्लीचा विख्यात बादशाह “अकबर” ह्यास हा खेळ खेळण्याचा फार नाद होता. ह्याच्या कारकीर्दींत मोटमोठे अमीर उमराव हा खेळ खेळत असत. त्यावेळीं खेळणारांची संख्या दोनदोनशांपर्यंतहि असे, व सोळा डाव पुरे होईपर्यंत त्यांपैकी कोणासहि घरां जाऊं देत नमत. इतके डाव पुरे होण्यास कधीं कधीं तीन तीन महिने देखील लागत असत. खेळत असतां एखाद्यास जर कंटाळा आला, अथवा त्याची हिम्मत ग्वचली, तर त्याला मद्य प्यावें लागत असे.†

\* ह्या खेळास कित्येक ठिकाणी “तिसारीचा खेळ” ह्मणतात, ह्मणजे ज्या वेळी आपली एकच मोंगटी जग केल्याशिवाय प्रथम आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेच्या सातव्या घरांत आणून निजवावी लागते तेव्हां त्यास तिसारीचा खेळ ह्मणतात. याशिवाय कित्येक ठिकाणी जग प्रथम करून मग एकटी मोंगटी आणून तिसार करण्याचा प्रघात आहे. परंतु अलीकडे तो फारच क्वचित् ठिकाणी पाहण्यांत येतो.

† Formerly many grantees took part in this game ; there were as many as two hundred players and no one was allowed to go home before he had finished sixteen games, which in some cases lasted three months. If any of them lost patience or got restless he had to drink a cup of wine.—*Am-e-Akbari*.

**खेळणारांची संख्या.**—चार किंवा चारापेश्यां जास्त वाटेळ तिनकी\* पण सम.

**साहित्य.**—सोळा सोंगच्या, चौपट, व तीन फांशे.

**खेळणारांची बसण्याची जागा.**—पट जमिनीवर ठेवावा व त्याच्या सभोवतीं एकएका पटाजवळ एकेका भिडनें बसावें. तें असें कीं भिडू भिडू समोरासमोर येतील. ज्याच्या पुढें जो पट येईल तो त्याचा पट झाला असें समजावें.

**आरंभी पटावर सोंगच्या ठेवण्याचीं स्थानें.**—प्रत्येका खेळणारानें एकेका निरनिराळ्या रंगाच्या चार चार सोंगच्या ध्याव्या व आपापल्या पटाच्या मधल्या रंगेंतील सहाव्या घरांत एक व सातव्या घरांत एक व आपल्या उजव्या हाताकडील पटाच्या पहिल्या रंगेंतील सातव्या घरांत एक व आठव्या घरांत एक, ह्याप्रमाणें सोंगच्या ठेवाव्या. मागील आकृतींत **अ, ब, क व ड** हे चौघे खेळणारे कल्पून, तींत ६ व ७ यां घरांत व २३ व २४ या घरांत प्रत्येकानें एक एक सोंगट्टी ठेवावी.

**दान.**—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणें.

**सोंगच्यांची चाल.**—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणेंच; पण ह्या खेळांत एका दानांतील एकेका फांशावरील संख्येनें निरनिराळीं एकेक सोंगट्टी चालवितां येते. म्हणजे एका दानानें तीन सोंगच्याहि चालवितां येतात, हा विशेष फरक आहे. अर्थात् जूग चालविल्यानंतर त्यांतील सोंगट्टी चालविलाच पाहिजे असें नाही, तर दुसरी सोंगट्टीहि चालवितां येते.

**पारिभाषिक शब्द, व्याख्या वगैरे.**—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणेंच, मात्र दुरंगींतील सई, दुरंगी व कुजी डाव हे शब्द ह्या खेळांत नाहीत;

\* ह्या खेळांत प्रत्येक पटावर तीन तीन भिडू घेईपर्यंत डावांत मज राहते. त्यानंतर मात्र मज येत नाही. क्षण ४, ८ अथवा १२ गळ्यांपर्यंत हा खेळ खेळणें बरें. ४ गळ्यांचा खेळ उत्तम ; ८ गळ्यांचा, क्षणजे दोन दोन गडी घेऊन, खुर्चादार ; व १२ गडी घेतल्यास मात्र गोंधळ होतो.



व ग्वाली दिलेले चार शब्द ह्या खेळांत अधिक आहेत:—

**सोंगटी तिसार होणें.**—आपली सोंगटी पटांतील घरे फिरत फिरत येऊन, विरुद्ध पक्षाचा मारा चूकवून, आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत गेली, कीं **तिसार** झाली असें म्हणतात.

**दुहत्तो होणें.**—एका पक्षांतील एका खेळणाराच्या चान्ही सोंगट्या उठल्या, कीं त्या पक्षाची **दुहत्ती** झाली असें म्हणतात.

**बिनमुंजो.**—एका पक्षांतील एकाच खेळणाराची सोंगटी तिसार झाली असून, जर दुसऱ्या पक्षांतील प्रत्येक खेळणाराच्या सर्व सोंगट्या उठल्या, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर **बिनमुंजी** झाली असें समजावें.

**दुरंगी बिनमुंजी.**—एका पक्षांतील एकाहि खेळणाराची सोंगटी तिसार होण्यापूर्वी जर दुसऱ्या पक्षांतील दोघांही खेळणारांच्या सर्व सोंगट्या उठल्या, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर “ **दुरंगी बिनमुंजी** ” झाली असें समजावें.

## चौसाराचे नियम.

१. एकाचें दान देऊन झाल्याशिवाय दुसऱ्यानें फांशे टाकू नयेत.
  २. एकाच घरांत एका खेळणाराम आपल्या चार सोंगट्या आणतां येत नाहींत; तमेंच एका घरांत एकाच्या दोन सोंगट्या असतां दुसऱ्या कोणामहि त्या घरांत आपली सोंगटी नेतां येत नाहीं.
  ३. आपल्या दानानें प्रतिपक्षाची सोंगटी मरम असल्यास ती मागणें अगर न मारणें आपल्या मर्जीवर आहे.
  ४. जूग कोठेंच मरत नाहीं.
  ५. मेलेली सोंगटी वाटेल त्या दानानें लागते.
- (अ) मेलेली सोंगटी आपल्या मर्जीस येईल तेव्हां लावावी.

६. एका पक्षाची दुहत्ती झाली, की ज्याच्या चारहि सोंगट्या उठल्या असतील त्यास पडलेलें दान त्याच्या भिडूच्या सोंगट्यांस दिलें पाहिजे.

७. तिसार होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची ती, आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाराच्या सोंगटीच्या नेरांत अथवा तेरांहून कमी दांनात दिली पाहिजे.

( अ ) आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाराच्या सर्व सोंगट्या आपली सोंगटी तिसार होण्यापूर्वीच उठल्यास त्याच्या भिडूच्या सोंगटीच्या मान्यास आपली सोंगटी दिली पाहिजे.

८. तिसार होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची ती, आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाऱ्या पटाच्या उजव्या रांगेच्या पहिल्या घरा-  
पामून तों आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटापर्यंतच्या कोणत्या-  
तरी घरांत दिली पाहिजे.\*

९. तिसार होण्याकरितां मान्यास दिलेली सोंगटी विरुद्ध पक्षाकडून मारली न जातां; आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत केव्हांहि गेली तरी ती तिसार झाली असें समजावयाचें; ती त्या घरांत जाण्यापूर्वीच जर ती मारली गेली तर अर्थात् तिसार होण्याकरितां दुसरी सोंगटी मान्यास द्यावी लागते.

( अ ) तिसार होण्याकरितां आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत सोंगटी द्यावयाची ती, एका खेपेस त्या रांगेंतील आठव्या घरांत, व पुढच्या खेपेस सातव्या घरांत, याप्रमाणें नेतां येत नाहीं, तर पहिल्याच खेपेस जी ती मधल्या रांगेंत जावयाची ती सातव्या घरांत गेली पाहिजे.

( ब ) ग्वालीं जी टोप दिली आहे त्याप्रमाणें खेळण्याची पद्धत जेथे जेथे असेल तेथे आपली तिसारीची सोंगटी एकदां आठव्या घरांत नेराच्या मान्यांत दिली झणजे मग सातव्या घरांत नेतां येते.

\* कित्येक ठिकाणी नेराच्या मान्यांत कोठेंही सोंगटी दिली झणजे झालें. अशा ठिकाणी कटाची अट धरण्यांत येत नाहीं.

१०. एक सोंगटी तिसार झाल्याशिवाय आपल्या पटाच्या डाल्या रांगेंतील कटा पुढें आपली दुसरी सोंगटी नेतां येत नाही. अर्थात् आपली मोंगटी तिसार झाल्याशिवाय उठत नाही.

११. सोंगटी मान्याम दिल्यावांचून कधीहि तिसार करितां येत नाही. त्याचप्रमाणें ज्याच्या मान्यास सोंगटी द्यावयाची त्याची एकहि मोंगटी, जी सोंगटी मान्याम द्यावयाची तिच्या मागें नसल्यास, त्यानें आपली सोंगटी दुसऱ्याची मोंगटी तिसार होऊं देण्याकरितां बाहेर काढलीच पाहिजे.

१२. तिसार झाल्याशिवाय जूग व्हावयाचें नाही. एका पक्षांतील एका भिडूची तिसार झाली पण दुसऱ्याची झाली नाही तर जूग व्हावयाचें नाही.

खेळण्याची रीत.—प्रथम कोणी तरी एका खेळणारानें फांशे टाकावे व दान द्यावें : नंतर त्याच्या उजव्या हाताकडच्या खेळणारानें फांशे टाकून दान द्यावें : व पुढेहि याचप्रमाणें खेळावें.

आरंभी सोंगट्या चालविण्याचें सर्व धोरण, प्रतिपक्षाची मोंगटी तिसार होऊं न देतां आपली मोंगटी तिसार करण्याकडे असावें. भिडूंनीं एकमेकांच्या सोंगट्या मारावयाच्या नाहीत. तसेंच त्यांनीं प्रतिपक्षाच्या सोंगट्या मारून एकमेकांच्या सोंगट्यांस तिसार होण्यास मदत करवयाची हें उघडच आहे.

एका पक्षांतील एका खेळणाराची मोंगटी तिसार झाल्यानंतर त्यानें आपल्या सोंगट्या अशा रीतीनें चालवाव्या की, त्यामुळे प्रतिपक्षाच्या सोंगट्यांस तिसार होण्यास प्रतिबंध होऊन आपल्या भिडूची मोंगटी तिसार होण्यास मदत व्हावी.

एका पक्षांतील दोघांहि भिडूंच्या सोंगट्या तिसार झाल्यानंतर त्यांनीं आपापल्या सोंगट्या उठविण्याचा प्रयत्न करावा. परंतु असें करीत असतां, प्रतिपक्षाची मोंगटी तिसार होऊं न देण्याविषयी पूर्ण सावध असावें.

वरं सांगितल्याप्रमाणें खेळत असतां एका पक्षांतील दोघांही भिडूंच्या सर्व सोंगट्या उठल्या कीं, चालत असलेला डाव पुरा होतो. एका पक्षांतील दोघांही भिडूंच्या सर्व सोंगट्या उठण्यापूर्वीच जर दुसऱ्या पक्षांतील दोघांही खेळणारांच्या सोंगट्या तिसार झाल्या, तर कोणाचाच डाव कोणावर झाला नाही हें उघडच आहे.

### द्वूल (दुफाशी).

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी, परंतु जितके गडी एका पक्षाकडे असतील तितकेच दुसऱ्या पक्षाकडे असले पाहिजेत. पण चार किंवा आठ गडी असले तर मात्र खेळाम फार गंमत येते.

साहित्य.—सोंगट्या, चौपट, व दोन फांशे.

खेळणारांची वसण्याची जागा.—खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे. नंतर पट जमिनीवर ठेवावा व भिडू समोरा-समोर येतील अशा रीतीनें प्रत्येक खेळणारानें एकेका पटाजवळ बसावें. जो पट ज्याच्या पुढें येईल, तो त्याचा पट असें समजावें. मार्गिल आकृतींत अ. ब, क, ड हे चोघे खेळणारे कल्पून अ, क व ब, ड, हे भिडू भिडू आहेत.

आरंभी पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—प्रत्येक खेळणारानें एकेका रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या व आपापल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सहाव्या घरांत एक व सातव्या घरांत एक व उजव्या रांगेंतील चौथ्या घरांत, म्हणजे बाहेरील कटावर दोन, याप्रमाणें सोंगट्या ठेवाव्या. मार्गिल आकृतींत अनें आपली एक सोंगटी ६ ह्या घरांत व एक ७ ह्या घरांत व दोन सोंगट्या १२ ह्या घरांत ठेविल्या आहेत. असें समजा.

**दान.**—दोन फांशांचीं एकंदर १० दाने आहेत. हीं दाने व त्यांची नावे खाली लिहिल्याप्रमाणे आहेत :—

**फांशावरचे दान. दान द्यावयाचे. नांव.**

१ + १	१ + १	दुई.
१ + २	१ + ३	तिरपगडे (चार).
१ + ५	१ + ४	पांच अथवा पंचकाडी.
१ + ६	१ + ६	सवरेजासत.
२ + २	३ + ३	बेती अगर छबेती.
२ + ५	३ + ४	चार, नान = मान.
५ + ५	४ + ४	आठ.
५ + ६	४ + ६	छ, चार = दहा.
६ + ६	६ + ६	बाग.

वरील दानांपैकी ज्यांत दोन दोन समान संख्या आहेत, त्यांस “गाडीचे दान” म्हणतात. उदाहरणार्थ, दोन. छबेति. इ० : गाडीच्या दानांत “कच्चे व पक्के” दान असे दोन भेद आहेत.

**कच्चे दान** म्हणजे दोन्ही फांशांवर जी समान संख्या असेल, तेव्हा द्वय व **पक्के दान** म्हणजे दोन्ही फांशांवर जी समान संख्या असेल तिच्या बेरजे एवढ्याचे द्वय. ह्या दानांम म्हणजे दुई, बेती, आठ व चारा ह्यास “कजेलीचे दान” असे म्हणतात.

**मोंगट्यांची चाल.**—दुरंगीत सांगितल्याप्रमाणेच ह्या खेळांत मोंगट्या चालतात. पडलेल्या सर्व दानाने एक मोंगटी, अथवा एका द्यावयाच्या दानाच्या एका भागाने एक मोंगटी, व दुसऱ्या भागाने दुसरी मोंगटी, याप्रमाणे मोंगट्या चालतात.

गाडीच्या दानाने जूग चालते. गाडीचे दान कच्चे किंवा पक्के दाने त्याप्रमाणे, त्यांत (पटावरील घरे) जितकीं पगे असतील तितकीं घरे जूग चालते.

\* जूग झाल्यानंतर कजेलीचे दान पडते आहे तोपर्यंत त्या खेळणारास पुनः पुनः खेळता येते : परंतु कित्येक ठिकाणीं तर प्रत्येक खेळणारास जूग होण्याच्या पूर्वी देखील कजेलीचे दान पडले म्हणजे पुनः पुनः खेळता येते.

## पारिभाषिक शब्द.

### व्याख्या वगैरे.

**घट्टाणी वसणें.**—जूग झाल्यानंतर सोंगटी चालविण्यास मार्ग न राहून डाव अडून राहिला. कीं सोंगट्या घट्टाणी बसल्या असें ह्मणतात.

**हूल.**—आपलें जूग होऊन तें कजेलीच्या दानांनं चालल्यानंतर आपली जी सोंगटी कांहीं ठरलेल्या घरांत विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या मान्यास दिली जाते. तिला “ हूल ” ह्मणतात.

वरील शब्दांशिवाय बाकीचे पारिभाषिक शब्द व व्याख्या दुर्गंतीत मांगितल्याप्रमाणें समजाव्या.

### हुलीचे नियम.

प्रत्येक खेळणाराम पाहिल्या खेपेस जें दान पडेल. त्यानं पटाच्या उजव्या रांगेतील सोंगटीच चालविली पाहिजे.

२. गाडीचें दान कच्चें किंवा पक्कें देणें, किंवा त्यानं सुट्या सोंगट्या अगर जूग चालविणें हें खेळणाराच्या मर्जीवर आहे.

३. आपल्या सोंगटीनं विरुद्ध पक्षाची सोंगटी मरत असल्यास ती मागणें अगर न मारणें आपल्या मर्जीवर आहे.

४. आपली मेलेली सोंगटी लागली कीं, तिला आपल्या पटाच्या पाहिल्या घरापासून चालविलें पाहिजे. अर्ची सोंगटी लागली कीं १ ह्या घरापासून मुरवात करून पुढें चालावयाची.

५. मेलेली सोंगटी पवानेंच ह्मणजे ज्या दानांत पव ( एक ) आहे त्या दानांतील पवानें लागवें. दुसऱ्या दानांनं लागत नाहीं.

६. प्रत्येक खेळणाराम त्याच्या भिडूच्या पटाच्या डाव्या रांगेतील पहिल्या घरांतच प्रथम जूग करता येते. त्याच्या अलीकडील कोणत्याही घरांत जूग करता येत नाही. अस ३४ ह्या घरांतच प्रथम जूग करिता येते.

७. पहिले जूग एकदा चालल्यावर मग पहिल्या जूगाच्या पुढील कोणत्याही घरांत जूग करता येते.

८. जूम मरत नाही.

९. प्रथम जूग झाल्यावर ते एकदा तरी चालल्याशिवाय त्याच्या मार्गील सोंगट्यांम त्याच्या पुढील कोणत्याही घरांत जात येत नाही.

१०. ज्या कजेळ दानाने पहिल्याच खेपेस जूग चालवयाचे. त्यांतील गाडीच्या दानाने अथवा दानांनी जूग चालविल्यावर, जे दान बाकी राहिल. त्याने जूगाच्या अलीकडील एक अथवा दोन्ही सोंगट्या जूगाच्या पुढे जाऊ लागल्यास, ते सर्व कजेळ दान फुकट जाते. ह्मणजे त्याने जूगहि पुढे जात नाही व त्याच्या मार्गील कोणतीच सोंगटीहि चालत नाही.

११. जूग झाल्याशिवाय हल करता येत नाही.

१२. एकाची हल झाल्यानंतर त्याचे दान त्याच्या भिडूच्या सोंगट्यांम देता येते.

१३. हल करण्याकरिता जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची. ती विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या बारा अथवा बारांहून कमी दानास अमली पाहिजे.

१४. हल कायम झाल्याशिवाय हलीच्या पुढील घरांत आपली सोंगटी नेता येत नाही.

१९. आंत गेलेली, सोंगटी जर सहाव्या घरांत असली व तिनें जर विरुद्ध पक्षाची सोंगटी एकाच दानांत मारतां येत असली, तरच निला बाहेर काढतां येते.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी प्रत्येक पक्षांतील एकेका भिडूनें फांशे टाकणे, ज्यास जास्त दान पडेल त्यानें खेळण्यास सुरवात करावी.

प्रथम पहिल्या खेळणारानें फांशे टाकावे व दान द्यावें, नंतर त्याच्या उजव्या हाताकडे जो खेळणारा असेल त्यानें फांशे टाकावे व दान द्यावें, व याच क्रमाणें पुढेहि एकेका खेळणारानें फांशे टाकून दान देत जावें.

प्रथम दान द्यावयाचें तें, ज्या रीतीनें जूग करणें सुलभ जाईल, त्या रीतीनें द्यावें. जूग होऊन तें चालल्यानंतर पुढें हूल करण्याकडे लक्ष्य असावें.

आपली एक सोंगटी फिरत फिरत आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाऱ्याच्या पटाच्या उजव्या रांगेतील कटावर आली, कीं त्या घरापासून तों आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेतील कटापर्यंतच्या वाटेत त्या घरांत, विरुद्ध पक्षाच्या कोणत्याहि सोंगटीच्या बारांच्या अथवा त्यांहून कमी दानाच्या मान्यास ती दिली पाहिजे. आपण मान्यास दिलेली सोंगटी ज्याच्या सोंगटीच्या मान्यास दिली असेल, त्याजकडून, ती मान्यास दिल्यानंतर त्याच्या पहिल्याच खेपेच्या दानानें मारली न गेल्यास, आपली हूल कायम झाली असें समजावें. आपली एक हूल जर कायम झाली नाहीं, तर दुसरी हूल करण्याची खटपट करावी.

आपली हूल कायम झाल्यानंतर, आपल्या भिडूच्याहि हुलीस कायम करणें सुलभ जाईल, अशा रीतीनें आपलें व आपल्या भिडूचेंहि दान द्यावें.

ज्या पक्षाच्या हूली प्रथम कायम होतील, त्या पक्षाचा दुसऱ्या पक्षावर डाव झाला असें समजावें.



## सोंगट्यांतील बुद्धिबळें.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—सोंगट्या व सोंगट्यांच्या चौपटांतील कोणता तरी एक पट.

प्रत्येक खेळणारानें दोन दोन रंगाच्या सर्व सोंगट्या ध्याव्या.

आरंभी पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—मागील आकृतींतील कोणत्याही पटावर प्रत्येकानें मधल्या रांगें शिवाय कोणत्याही रांगेंत आपल्या आठही सोंगट्या ठेवाव्या. मात्र जो पट वेतला असेल त्याच पटावर दोघांनीं खेळलें पाहिजे.

सोंगट्यांची चाल.—सोंगटी एकच घर समोर, पुढें किंवा मागे चालते. परंतु प्रथमतः प्रत्येक खेळणाराम आपली सोंगटी आडवी ह्मणजे समोरच्या घराचे पुढचे अगर मागचे घरांत चालतां येत. एका घरांत एकाची सोंगटी असून त्याच्या जवळच्याच घरांत दुसऱ्याची सोंगटी असून त्याच्या पुढचेच घर रिकामें असलें, तर पहिली सोंगटी दुसऱ्या सोंगटीच्या पुढील घरांत जाते व अशा रीतीनें ती गेली ह्मणजे दुसरी सोंगटी मरते.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एकानें आपली एक सोंगटी चालवावी, नंतर दुसऱ्यानें आपली एक सोंगटी चालवावी. याप्रमाणें प्रत्येकानें आठोपाठानें आपली एकेक सोंगटी चालवावी.

खेळतां खेळतां एकानें दुसऱ्याच्या सर्व सोंगट्या मारल्या, अथवा त्या कोंडल्या ह्मणजे त्यांची चाल बंद केली. कीं त्याचा दुसऱ्यावर डाव झाला असें समजावें.



<div style="text-align: center;"> </div>									
अद्वैत मार्ग १०४		विद्याभिमान १०३		नीचमुक्तब्रह्म साक्षात्कार १०२		पद्माभिमान १०१		ब्रह्मसत्त्व १००	
अहंकार. ११	निष्काम पुण्य १२	विषयानुयाय १३	द्वंद्वलोकस्यर्ग १४	पारम १५	विद्यानंद १६	संग. १७	अनन्य निष १८	लोम १९	
पुक्तिप्रपञ्च. १०	स्वकर्म त्याग ११	सुत १२	द्वैताभि. १३	समाधि. १४	प्रापनिवृ. १५	सत्त्व माग १६	दुःखग. १७	अप्योपपन्नो १८	
स्वपात्रभा. ७३	स ७४	कीर्ति. ७५	हिंसा. ७६	यज्ञ. ७७	संन्यास. ७८	उपासना. ७९	मोह. ८०	भीति वर्तन ८१	काम. ८२
अन्यहत्यासम दोष. ७३	नास्ति ७४	धर्मा. ७५	प्रतमंग ७६	वैराग्य ७७	धर्मलोप ७८	कृत ७९	दोष ८०	तपनाशा. ८१	
भय. ५५	सरा ५६	स्यधा ५७	सुखेष. ५८	इदिय ५९	विद्याभ्यास. ६०	क्रोध. ६१	भक्ति ६२	पक्षपात. ६३	
विश्वासघात. ५४	ममपात्र ५५	विनय ५६	प्रेम ५७	वानप्रस्थ. ५८	विवेक. ५९	पंच महा ६०	व्यसन ६१	स्वार्थलेश. ६२	
वैरा. ३३	स्व ३४	कर्मरत ३५	शोक ३६	गरीरसंस्कार ३७	अतिपीसका ३८	अस्था. ३९	अन्याय ४०	अन्याय ४१	अन्याय ४२
धर्मपत्तिप्रना. भंग ३६	अन्य ३७	अन्य ३८	अन्य ३९	अन्य ४०	अन्य ४१	अन्य ४२	अन्य ४३	अन्य ४४	अन्य ४५
मूल्या. १५	सद्वृत्ति २०	नारण २१	सद्वृत्ति. २२	अन्य २३	विद्येच्छा. २४	आत्महत्या. २५	सद्वृत्ति २६	पदेष २७	विद्या. २८
बालहत्या. १८	मातृगमन १९	सुशील. १६	शास्त्रालं. १७	अन्य १८	निष्ठा. १९	लोकरंजन. २०	साधन २१	नयुं २२	संक. २३
प्रवृत्ति. १	कुंभी २	पाक ३	सुकृत. ४	संस्कार्य. ५	मपुत्रक ६	पदसुत ७	प्राप. ८	संकट ९	विद्यान्य. १०
पंचभौतिक शरीर.	कुलक्षय.				मोक्षपट.				भयंकरनरक.

# मोक्षपट.

**खेळणारांची संख्या.—**दोन.

**साहित्य.—**मोक्षपट. सात कवड्या व प्रत्येक खेळणाराजवळ निरनिराळ्या जातीचा एकेक खडा अगर दाणा. किंवा दुसरें असेंच काहीं असावे.

**दान.—**एक कवडी उताणी पडली कीं एक, व याचप्रमाणें पुढेहि नितक्या कवड्या उताण्या पडतील, तितकें दान समजावें. सातहि कवड्या उपड्या पडल्या, कीं चौदा पडले असें समजावें.

**खेळण्याची रीत.—**खेळणारांनीं क्रमानें एका मागून एक याप्रमाणें कवड्या टाकाव्या व जें दान पडेल त्याप्रमाणें आपला दाणा १ ह्या घरापासून सुरवात करून अंकांच्या अनुक्रमानें पुढें चालवावा.

खेळ चालला असतां आपणांस पडलेल्या दानानें, ज्या घरीं सर्पाचें तोंड असेल त्या घरीं आपला दाणा गेल्यास, त्यास त्या सर्पाचें शेंपूट ज्या घरांत असेल, त्या घरांत आणून ठेविलें पाहिजे; त्याचप्रमाणें आपला दाणा आपणांस पडलेल्या दानानें ज्या घरीं शिडीचें बूड असेल त्या घरीं गेल्यास त्यांस ज्या घरीं शिडीचा शेंडा असेल त्या घरीं ठेविलें पाहिजे.

१०० ह्या घरांत दाणा गेल्यानंतर तो एक ह्या दानानेंच १०८ ह्या घरांत जाईल. एकाहून जास्त दान पडल्यास त्यास १०० पासून १०४ पर्यंत व पुनः मागे १०४ पासून १०० पर्यंत याप्रमाणें चालवावयाच.

वर सांगितल्याप्रमाणें दाणे फिरत असतां खेळणारांपैकीं एकाचा दाणा १०८ ह्या घरांत गेला कीं खेळ पुरा होतो.

हा खेळ ज्ञानदेवानें उत्पन्न केला ह्याच ह्यास “ज्ञानदेवाचा मोक्षपट” असें म्हणतात. ज्ञानमार्ग करून देणारें हें एक साधन आहे. पुण्यवानांची व पापीलोकांची मरणानंतर कोणती गति होई व मस्तिशानंद-अविनाश-पद कसे प्राप्त होई, ह्यांचें हें साधक आहे.

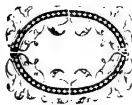
## भंड्या,

हा वेळ कविता ह्मणावयाचा आहे. प्रथम एकाच एक कविता ह्मणावी. नंतर दुसऱ्याने, पहिल्याने ह्मटलेल्या कवितेचे शेवटचे अक्षर, ज्या कवितेचे पहिले अक्षर असेल अशी कोणतीही कविता ह्मणावी.

दुसऱ्याने कविता ह्मटल्यावर, तिचे अन्त्याक्षर निच प्रथम अक्षर असेल, अशी कविता पहिल्याने ह्मटली पाहिजे.

एकाची कविता ह्मणून होतांच लागलीच दुसऱ्याने कविता ह्मटली पाहिजे. मध्ये फार वेळ जाऊ देता कामा नये.

वर मांगितल्याप्रमाणे कविता ह्मणत असता एकास कविता सुचली नाही की एक " भंडी " झाली असे समजावे. नंतर पुनः भंडी करण्यास सुरवात करावी.



# मुलींचे खेळ.



## चकणें व भिडू वांटून घेणें.\*

मुलगे ज्या रीतीने चकतात, त्याच रीतीने मुलीहि चकतात व मुलगे ज्या पद्धतीने भिडू वांटून घेतात, त्याच पद्धतीने मुलीहि भिडू वांटून घेतात. मात्र भिडू वांटून घेतांना मुलगे आपणांस जशीं पुरुषवाचक नांवें ठेवतात, तशीं बहुधा मुली ठेवत नाहीत, तर त्या आपणांस स्त्री-वाचक नांवें ठेवतात. जसे—जाड, जुड, बकुळी, चमेली, इ० इ०

मुलींचे कित्येक खेळांत त्या त्या खेळासच लागू अशा चकण्याच्या रीति आहेत. त्या रीति ज्या त्या खेळांत दिल्या आहेत.

भिडू वांटून घेतल्या नंतर मुलगे जसे कौलाच्या तुकड्याने एका पक्षावर राज्य देतात तशा मुली देत नाहीत. कोणत्या पक्षानें राज्य घ्यावयाचें हें त्या बहुमतानें ठरवितात.

---

## खेळांचें वर्णन.

---

### फुगड्या.

फुगड्यांचे प्रकार अनेक आहेत; व निरनिराळ्या प्रकारच्या फुगड्यांच्या योगानें शरीराच्या निरनिराळ्या भागांस चांगला व्यायाम होतो. म्हणून मुलींनीं एकाच प्रकारची फुगडी एक सारखी पुष्कळ वेळ न खेळतां क्रमानें एकेका प्रकारची फुगडी थोड थोडा वेळ खेळावी. असें केल्यानें तेंच तेंच पुनः खेळावें न लागल्यामुळें खेळण्याचा कंटाळा येणार नाही, व शरीराच्या सर्व भागांस उत्तम प्रतीचा व्यायाम होईल.

फुगड्या खेळते वेळीं उग्राणे म्हणत राहिल्यानें शरीराबरोबर मनालाहि थोडीशी करमणूक होते; कारण, उग्राणे मध्ये खळ न पडतां एक सारखें म्हणत राहिल्यानें करमणूक होऊन आपणांस जे शारीरिक श्रम होतात, ते झाले असें वाटत नाही. अशा प्रकारानें उग्राणे म्हणतां येण्यास ते पाठ करावे म्हणजे झालें; व मुलींस अशा प्रकारें जें पाठ करणें ते फारच लोंकर येतें. उग्राणे म्हणण्यांतहि थोडी खुबी ठेविली पाहिजे. एकांनं एक उग्राणा घेतला कीं, दुसरीनें जो उग्राणा धावयाचा, त्याचा पहिलीनें घेतलेल्या उग्राण्याशीं मेळ वसला पाहिजे; म्हणजे एकांनं दुसरीस उद्देशून एखादा उग्राणा घेतल्यास, दुसरीनें आपल्या उग्राण्यांत तिच्या उग्राण्यास समर्पक उत्तर दिलें पाहिजे; किंवा तिनें जसा आपणास उद्देशून उग्राणा घेतला असेल, तसा तिच्या उद्देशून आपणाहि घेतला पाहिजे.

कित्येक मुली उग्राण्यांत एकमेकींचीं वमें काढतात, किंवा एकमेकींस लागतील असे उग्राणे घेतात. त्यामुळे कित्येक प्रसंगीं भांडणें होतात; व कधीं कधीं तर खेळहि बंद करण्याचा प्रसंग येतो; म्हणून अशा प्रकारचे उग्राणे घेणें चांगलें नव्हें. उग्राण्यांत एकमेकींची थडा करावी. त्यांत विनोद असावा, किंवा उपयुक्त विषयांवर संवाद असावा; म्हणजे खेळापरी खेळ होऊन, ज्ञानार्जनहि होईल. शाळांतून मुलींकडून फुगड्या खेळतात असतांना शिक्षकांनीं त्यांस बरील प्रकारचे उग्राणे तयार करून देऊन ते त्यांस म्हणण्यास लावावे; व त्यांसहि स्वतःच्या बुद्धीनें नवीन नवीन उग्राणे तयार करण्यास लावावे. असें केल्यानें, खेळास विशेष गंमत येऊन त्यांची विचारशक्तिहि जागृत होईल. फुगड्या खेळतांना कांहीं वेळ उग्राणे घेतल्या नंतर शेवटीं मुली पक्का घालतात. पक्का घालणें म्हणजे ओंठास ओंठ लावून “पाकू” “पाकू” असा आवाज काढणें. कित्येक प्रकारच्या फुगड्यांत उग्राणे न घेतां नुसता पक्काच घालण्याचा प्रवात आहे.

कांहीं फुगड्यांत उग्राणे न घेतां गाणींच म्हणतात. प्रत्येक प्रकारच्या फुगडीचें गाणें निरनिराळें असतें. त्या गाण्यांतील अर्थाकडे नजर दिली तर त्यांच्याबद्दल नवीन गाणीं तयार करवून मुलींकडून म्हणवून घेण्यांत येतील तर चांगलें असें आम्हांस वाटतें.

फुगड्या व अंग मेहनतीचे इतर सर्व खेळ, मुली मुख्यत्वेकरून श्रावण महिन्यांत दर मंगळवारी रात्री मंगळगौंग जागविण्यासाठी तिच्या पुढे खेळत असतात; आणि कित्येक प्रसंगी रिकामपणाचे अगर सणाचे दिवशीं मुद्दां मुली फुगड्या वगैरे खेळ खेळतात.

## दोन हातांची फुगडी.



दोन हातांची फुगडी.

**खेळणारिणींची संख्या.**—दोन.

**खेळण्याची रीत.**—दोन मुलींनीं प्रथम समोरासमोर उभे रहावे. नंतर प्रत्येकीने आपले दोन्ही हात एकमेकींवर आडवे ठेऊन समोरचाचे हात धरावे व दोघींच्याहि बरोबर मध्यावर एकमेकींचीं पावले, एकमेकींच्या पावलांस लावून, पाठीमागे तोल धरून, हात अगदीं सरळ येतील, असें करावे. नंतर दोघींनींहि आळीपाळीनें उग्याणे हणत हणत आपल्या समोवतीं वाटोळें फिरत रहावे.

दोन हातांच्या फुगडीचे उखाणे अनेक आहेत. ते इतके की, त्यांचे एक स्वतंत्र पुस्तक होईल, हणून ते सर्व येथे न देतां. त्यांपैकी काहीं— ज्यांचा उपयोग नेहमीं करण्यांत येतो ते येथें दिले आहेत.

### उखाणे.\*

अफू वाई अफू । गनोमाळीं अफू ॥ × × चे मुली । तुला किती तर्ग जपूं ॥ १ ॥ माझ्या देवाचीं चांदीचीं उपकर्णी ॥ × × चा नवग कुळकर्णी ॥ २ ॥ गूळ वाई गूळ । गनोमाळीं गूळ ॥ × × चा नवग । आगगाडीचा रुळ ॥ ३ ॥ कोको वाई कोको । गनोमाळीं कोको ॥ × × चे मुली । मला भिक्कावूं नको ॥ ४ ॥ दोन वाई दोन । गनोमाळीं दोन ॥ × × चे मुली । तुला गिंकावें कोण ॥ ५ ॥ उंम वाई उंम । गनोमाळीं उंम ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । विलांतली घुम ॥ ६ ॥ जाई वाई जाई । गनोमाळीं जाई ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । कानडी वाई ॥ ७ ॥ चिंच वाई चिंच । गनोमाळीं चिंच ॥ × × ने बायको केली । आपल्या पेशां निंच ॥ ८ ॥ चहा वाई चहा । गवती चहा ॥ मैत्रिणी मैत्रिणीची । फुगडी पहा ॥ ९ ॥ समुद्राची वाळू । चाळणीनें चाळूं ॥ आर्मी दोघी सोबनिणी । गंजिफा खेळूं ॥ १० ॥ लाहि वाई लाही । गनोमाळीं लाही ॥ फांशांचा डाव मला । समजन नाही ॥ ११ ॥ रुप्याची पळी । बुक्यानें वांमली ॥ × × च्या पुढें । × × हांमली ॥ १२ ॥ आपण दोघी सोबनिणी । गळ्यांत घालूं मिठी ॥ कटकनी मोडूं । जशी खोबऱ्याची वाटी ॥ १३ ॥ तुझी बहिण कशी । माझी बहिण कशी ॥ हातांत कळशी । ब्राह्मणीण जशी ॥ १४ ॥ टिकांचा गोंडा । पाठीवर लोळे ॥ प्रथम वगची बायको । पायांशीं लोळे ॥ १५ ॥ पेट्यांचा गोंडा । पाठीवर लोळे ॥ बिजवगची बायको । मांडीवर लोळे ॥ १६ ॥ बटाट्याची भाजी । आंबली कशी ॥ × × ची मून । दमली कशी ॥ १७ ॥ फुगडी खेळतां खेळतां । जमीन

\* उखाण्यांत जेथें जेथें फुल्या घातल्या आहेत तेथें तेथें अर्थाच्या अनुसंधाने योग्य ते नांव द्यावे.



झाली काळी ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । लेंकुवाळी ॥ १८ ॥ महाण बाई  
 महाण । कुसुंदारी महाण ॥ मी पडलें लहान । तर × × ला ठेवा  
 महाण ॥ १९ ॥ ओंवा बाई ओंवा । गनोमाळीं ओंवा ॥ माझ्याशीं फुगडी  
 खेळतो । गणपती बुवा ॥ २० ॥ उंच उंच बुचडे । पुणेंकरणी ॥  
 कामोठ्याच्या पठ्या । सानारकरणी ॥ आडव्या चिन्या । वाई-  
 करणी ॥ नाकांत मोती । बारामतिकरणी ॥ डोक्यावर हांडे ।  
 बोरगांवकरणी ॥ टांचा फुटक्या । गोवेंकरणी ॥ भव्याग दांडग्या ।  
 फलटणकरणी ॥ २१ ॥ फुगडी खेळूं दंगा दंगा । रुपये मोजूं खणा  
 खणा ॥ भव्या वापाची लेंक । माझी फुगडी देख ॥ २२ ॥ बदामाच्या  
 वड्या । चाकूनी कापा ॥ एवढ्याशा × × चा । गाड्या एवढा  
 खोपा ॥ २३ ॥ फुगडी फुलते । चवर्ग हालते । पाठीवगळी वेणी जशी  
 नागीण डोलते ॥ २४ ॥

### गाणें.

खेळग फुगडी फुगडी । नको जाऊं तूं गडी ॥ धृ ॥  
 फुगडी खेळ ग तूं पिंगा । नको करूं निगर्थक दंगा ॥  
 फुगडी खेळ गे श्रीगंगा । मोडोनि धांगडधिगा ॥ १ ॥ धृ० ॥  
 फुगडी खेळ गे फेगची । बाईल माझ्या दीगची ॥  
 लज्जा मोड गे मनाची । गांवच्या लोकांची ॥ २ ॥ धृ० ॥  
 फुगडी खेळ गे लाखोटा । धग माझ्या आंगुठा ॥  
 बळकट घाल गे कामोटा । मोडूनि चागी वाटा ॥ ३ ॥ धृ० ॥  
 फुगडी खेळ गे शिवशक्ति । हरिनामाची भक्ति ॥  
 तुकया स्वानंदें गर्जनी । पदोपदींच्या कीर्ति ॥ ४ ॥ धृ० ॥



## बस फुगडी.



## बस फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.- दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन हातांची फुगडा खेळतात त्याचप्रमाणे पण प्रत्येकीने आळापाळाने ग्वाली बसव्या सारखे करावे व तोंडाने पुढील गाणे म्हणत असावे:—

## गाणे.

बस फुगडी बसुंगा । चतुरशिर्गी लालुंगा ॥

एक पाय खोलीचा । मितागम डोलीचा ॥



## चौघींची फुगडी.



## चौघींची फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—वरील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें चौघी मुलींनी एकमेकींचे हात धरून उभें रहावें व पुढें दोन हातांच्या फुगडीचेच उगवाणे म्हणत, आपल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें.



## दंड फुगडी.



## दंड फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनी एकमेकांकडे तोंड करून समोरा-समोर उभे रहावे. नंतर दोघींनीही आपले दोन्ही हात लाव करून एकमेकांच्या खांद्यावर ठेवावे व पुढील गाणे म्हणत, आपल्या भोवती वाटोळें फिरत राहवे :—

## गाणें.

दंडा वरून जाईन ग जाईन ग । पांच पानें खाईन ग खाईन ग ॥  
दमन्याची बोली केली ग केली ग । दिवाळीला येईन ग येईन ग ॥  
दंड फुगडी दंडाची दंडाची । बाईल माझ्या दीगाची दीगाची ॥  
अमा दीग नटुका नटुका । खोबऱ्याचा कटुका कटुका ॥  
अमें खोबरे गोड गोड । मांडिला आला फोड फोड ॥  
फोड काहीं फुटेना फुटेना । दागचा मामा उठेना उठेना ॥

दागच्या मप्पाच्या हातीं चितर काठी चितर काठी । दैन्य लागला  
 माझ्या पाठी । माझ्या पाठी ॥  
 दैन्य माझा लेकर ग लेकर ग । कमळी माझी मृत्न ग मृत्न ग ॥  
 कमळे कमळे दिवा लाव दिवा लाव ॥  
 दिवा गेला वाऱ्यानें वाऱ्यानें । कमळी नेली चोगनें चोगनें ॥  
 चोगच्या हातून मृदली मृदली । वाजे खालीं लपली लपली ॥  
 मामृवाडिनीं देखली देखली । मामंजीनीं टोकली टोकली ॥

### एका हाताची फुगडी.



एका हाताची फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनीं एकमेकांकडे तांड करून समोरा-  
 समोर उभें रहावें. नंतर प्रत्येकीनें आपला एक हात कंबरेवर ठेऊन,

दुसरा हात पुढें करून, त्यानें समोरचीचा पुढें असलेला हात धरवा. नंतर दोघींच्याहि वरोवर मध्यावर एकमेकींच्या पावलांस पावले लावून, मागे तोंड सांवरून, हात अगदीं सरळ येताळ असें करावे. इतकें झाल्यावर दोघींनीहि पुढें दिलेलें गाणें ह्मणत ह्मणत, आपल्या भोंवतीं वाटोळे फिरत रहावे :—

### गाणें.

एका हाताची फुगडी । मामा घेतो लुगडी ॥  
 मामा माझा गोग । मामी माझी काळी ॥  
 जेंव्हातीची जाळी । मामा घ्यावो लुगडी ॥  
 बायलीला मोठा तोग । मामा माझा गोग ॥  
 मामी माझी काळी । जेंव्हातीची जाळी ॥

## भुई फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.— दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनी एकमेकींपासून आठ, दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून, समोरासमोर जमिनीवर पावले टेंकून वसावे. नंतर वमूनच जमीन दोन्ही हातांनीं सारकल्या सारख्या करीत, उड्या मारत, एकमेकींच्या जागेवर जावे व पुन्हा उलटून आपल्या मूळच्या जागेवर यावे. याप्रमाणें करीत असतां पुढील गाणें ह्मणत असावे :—

### गाणें.

एक भुई सागवूं मागवूं । पांच खडे मांडूं मांडूं ॥  
 एक खडा मोठा मोठा । मई आली पोटा पोटा ॥  
 सईच्या कानीं बुगड्या बुगड्या । आह्मी घालूं फुगड्या फुगड्या ॥  
 अमें पांखरु चांगलें चांगलें । वडाला नेऊन टांगलें टांगलें ॥  
 फुडें. फुडें. फुडें ॥ कोण गांव नगरी नगरी । भोंवताल्या नगरी नगरी ॥  
 कांट्यांची कुलपें कुलपें । मोल्याचीं मुलपें मुलपें ॥

आह्मी लेंकी थोरगंच्या थोरगंच्या । कानीं बुगड्या मोठ्यांच्या मोठ्यांच्या॥

एक भुई मारवूं सारवूं । पांच खडे मांडूं मांडूं ॥

एक खडा उडाला उडाला । पाण्यांत जाऊन बुडाला बुडाला ॥

पाणी माझी माय ग माय ग । लाथा बुक्या खाय ग खाय ग ॥

लाथा बुक्या मोमेना मोमेना । जीव कांहीं जाईना जाईना ॥

डोळे बटारून पहातो पहातो । डोळे मोठ्याने फाडतो फाडतो ॥

डोळ्यांत होता वाऊ वाऊ । वडील माझी जाऊ जाऊ ॥

बड्या कशा कापिती कापिती । गोफण कशी माग्निती मारिती ॥

भाऊजीनीं देखिली देखिली । खुट्याखालीं ठोकिली ठोकिली ॥

अमा खुटा द्राड ग द्राड ग । हाताला आला फोड ग फोड ग ॥

हाताचा फोड फुटेना फुटेना । दागचा पाहुणा उठेना उठेना ॥

त्यांनीं घेतली हॅम ग हॅम ग । माझी मामी खेळ ग खेळ ग ॥

## माकड फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.— दोघा मुलांनीं एकमेकीं पामून आठ, दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर जमिनीस पावले टेंकून बसवे. नंतर एकदां आपल्या दोन्ही बाजूंस दोन्ही पाय पसरवे व एकदां हात पसरवे. ज्या वेळेस पाय पसरले असतील त्या वेळेस हात एकत्र जोडावे व ज्या वेळेस हात पसरले असतील त्या वेळेस पाय एकत्र जोडावे. याप्रमाणे करीत करीत बसूनच एकमेकींच्या जाग्यावर जावे व मग उलटून हलजे एकमेकींकडे तोंड करून, पुनः पूर्वीप्रमाणेच करीत करीत आपल्या मूळच्या ठिकाणीं यावे. याप्रमाणे एक सारखे करीत रहावे व असे करीत असतां तोंडाने “पक्का” घालावा.

## कांसव फुगडी.



कांसव फुगडी.

खेळणारिणींची मंग्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनी पाठास पाठ लावून उभें रहावें. मग तसेंच जमिनीस पावले टेंकून वसावें व आपल्या गुड्यांखाटून आपले दोन्ही हात घाटून, ते पुढें काढून एकत्र जोडावे. नंतर दोघींनीहि वसूनच आपापल्या सभोवती वाटोळे फिरत, दोन दिशांस पांच पांच महा सहा हात जावें व मग मागे वळून फिरत फिरत पुनः आपापल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत रहावें व तसें करीत असतां तोंडांनॆं “पका ” वाळावा.

## लोळन फुगडी.

खेळणारिणींची मंग्या.—दोन किंवा जास्त.

खेळण्याची रीत.—प्रत्येक मुलीनें जमिनीस पावले टेंकून वसावें व हातांनी पायांचे आंगठे धरावे. नंतर आंगठे धरलेले राहून देऊन



जमिर्नास पाट लावार्ची व तोंडांनै पुढील गाणें ह्मणत ह्मणत आपापल्या सभोंवतीं वाटोंकें लोळत रहावें:—

### गाणें.

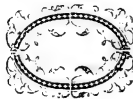
काथवट कणा । चौथीजणी सुना ॥  
पाणी कां ग याना । × × कां ग प्याना ॥  
पायांची मारी नणंदेच्या हातीं ।  
नणंदेने दिली खोबऱ्याची वाटी ॥  
खोबऱ्याची वाटी जळून गेली ।  
नकटी नणंद पळून गेली ॥

### पाट फुगडो.

खेळणाऱिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—ही फुगडी एक एकटीस घालतां येते. पण एकटीनेच घातल्यास मजा येत नाही, म्हणून दोघी चौघी मुलींनीं एकदम घालावी. ही फुगडी पाटावर घालतात म्हणून हिला “पाट फुगडी” असे म्हणतात.

प्रत्येक मुलीनें एकेक पाट भित्तीला उतरता टेंकून ठेवावा व त्याच्यावर पका घालीत नाचत नाचत चढत जावें व ग्वालीं उतरावें. याप्रमाणें कांहीं वेळ एक सारखें करीत असावें.



## नखुल्या.



## नखुल्या.

खेळणाऱिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची गिन.—दोघा मुलींनी एकमेकींकडे तोंड करून समोर-समोर उभे रहावे. नंतर दोघींनीहि आपापले हात पुढे करून एकमेकींनी वाटांत वाटे अडकवून व मागे तोंड धरून, पुढील गाणे म्हणत म्हणत, आपल्या सभोवतीच वाटोळे फिरत रहावे:—

## गाणे.

नखुल्या वाई नखुल्या नखुल्या । चंदनाच्या टिकुल्या टिकुल्या ॥  
एक टिकली नासली नामली । गंगेत नेऊन टाकली टाकली ॥  
गंगेला आला लोंडा लोंडा । भिजला माझा गोंडा गोंडा ॥  
गोंड्याच्या पदरी काडी काडी । भिजली माझी साडी साडी ॥  
साडीच्या पदरी रुपाया रुपाया । भाऊ माझा शिपाया शिपाया ॥

शिपायानें केवी बायलू बायलू । नाकचें मोती ल्यायलू ल्यायलू ॥  
 नाकचें मोती जुनाचें जुनाचें । बाळ माझे गुणाचें गुणाचें ॥  
 कडेवर घेऊं कीं खांद्यावर घेऊं खांद्यावर घेऊं ।  
 समुद्राच्या कांठावर जाऊं कांठावर जाऊं ॥  
 असा समुद्र भ्याला भ्याला । फुलें वेंचून पळाला पळाला ॥  
 फुलांत होती अंबाई अंबाई । नावें ठेवा भिंबाई भिंबाई ॥  
 चला भिंबाई न्हायाला न्हायाला । केशर गोंडे ल्यायाला ल्यायाला ॥  
 केशर गोंडे तेजाचे तेजाचे । भाऊ माझे गजाचे गजाचे ॥  
 गज्य कोण भोगीनो भोगीनो । माली फुलें ओवीनो ओवीनो ॥  
 माली पडला रहाटा रहाटा । नावें ठेवा चांफा चांफा ॥  
 चांफा पडला विहीरी विहीरी । नांव ठेवा बहिरी बहिरी ॥  
 बहिरी गेली नाकाला नाकाला । विंचू इसला नाकाला नाकाला ॥



## झिम्मा.



### झिम्मा.

खेळणारिणींची संख्या.---दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघा मुलींनी सामोसमोर उभे रहावे, व एक-मेकींच्या हातावर टाळ्या वाजवात. पुढील गाणे म्हणत म्हणत. आपल्या सभोवतीच वाटोळे फिरत रहावे:—

### गाणे.

झिम्मा खेळू कडाकडी । अवीर बुक्का नाडापुडी ॥

झिम् पोरी झिम् । कपाळीचे भिंग ॥

भिंग गेलें फुटून । पोरी गेल्या उटून ॥ १ ॥

आंवा पिकतो । रम गळतो । कोंकणचा गजा बाई झिमा खेळतो ॥

आंब्याची डाहळी टपटप गळे । कोंकणचा गजा झिमा खेळे ॥ २ ॥



## सातारी झिम्मा.

दोघी मुलींनीं समोरासमोर उभें रहावें. मग त्यांनीं प्रथम एकमेकीं-बरोबर टाळी वाजवावी, नंतर एकमेकींच्या खांद्यांस हात लावावे व मग स्वतःच टाळी वाजवावी. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत आपल्या समोवतीं वाटोळें फिरत रहावें व तोंडानें झिम्माचें गाणें हणत असावें.

## चौघींचा झिम्मा.

अ, ब, क व ड ह्या चार मुलींनीं ग्वालीं दाखविल्याप्रमाणें एकमेकींपासून सरासरी दोन दोन हातांच्या अंतरावर उभें रहावें:—



अ      ब      क      ड

## चौघींचा झिम्मा.

नंतर प्रत्येक मुलीनें एकदां आपल्या उजव्या हाताकडच्या व एकदां डाव्या हाताकडच्या मुलीकडे वळून, त्यांच्या बरोबर टाळ्या वाजवीत, वाटोळें फिरत रहावें व याप्रमाणें फिरत असतां झिम्माचें गाणें हणत असावें.

## खांदी झिम्मा.

दोन मुलींनी एकमेकींपासून सुमारे दोन हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरसमोर उभे रहावे. मग दोघींनीहि एकदां आपल्या दोन्ही हातांनीं टाळी वाजवावी व एकदां आपले दोन्ही हात लांब करून ते दुसरीच्या खांद्यावर लावावे. याप्रमाणे एक साखे करीत असावे व तसें करीत असतां तोंडांने पुढील गाणे हणत असावे:—

सर मर गोविंद येतो ग । मजवर गुलाल फेंकितो ग ॥  
त्याच्या गुलालाचा मार । माझी वेणी झाली लाळ ॥  
यशोदेला जाऊनि सांग । कृष्ण झिम्मा खेळतो ग ॥  
आंव्याची दाळी टप टप गळे । कोंकणीचा राजा झिम्मा खेळे ॥

## सांखळी.

### आड.

खेळणारिणींची संख्या.—सहा.

खेळण्याचो रीत.—तीन मुलींनीं एकमेकींच्या पाठाकडे पाठ करून उभे रहावे. नंतर तिघींनींहि आयल्या एकेक पाय गुड्यापासून वर दुणून तो बाकीच्यांच्यावर दुणलेल्या पायांत अडकवा. याप्रमाणे तीन मुली तयार झाल्यावर, त्यांच्या समोर दुसऱ्या तीन मुलींनीं उभे रहावे व त्यांस झिम्मा देत वाटोळे फिरावे व असें करीत असतां सर्वांनीं पुढील गाणे हणत असावे:—

### गाणें.

कांग सई पडुंगा । मान मोडुंगा ॥ मानेंत काय । जई जुई ॥  
उठग माझे चंदनाचे अई ॥

## कोंवडा.



## कोंवडा.

खेळणारिणींचो संख्या.—वाटेन तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलांनो वरील चित्रांत दाखविल्या-  
प्रमाणें रांगेनें बसावें व पुढें दिलेलीं गाणीं म्हणत, उडया मारीत कांहीं  
पुढें जावें व मग उलटून मागें यावें. याप्रमाणें कांहीं वेळपर्यंत पुनः  
पुनः करीत रहावें :—

## गाणें.

सई बाईचा कोंवडा आला माझ्या दारी ।

सांडीन मोती । घालीन चारा ॥

हांकलीन दारा । बिल मोगरा ॥

बिलाचे वाटे । सागर गोटे ॥

सामरीं जातां कुचकुच कांटे ।

माहेरीं जातां दौस वाटे ॥

( २२८ )

### गाणें दुसरें.

माझा कोंबडा उडतो कसा ।  
केळीच्या पानावर जेवतो कसा॥  
आपट्याचें पान माझ्या झपाट्या खालीं ।  
× × ची मुलगी माझ्या डाव्या हाता खालीं  
नांदशील तर बघ ।  
नाहीं तर लाथा बुक्या घालीं ॥

### पंखाचा कोंबडा.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचा पण खेळतांना मुलींनीं आपल्या  
साडीचे सोगे अगर गुडव्या खालील परकराचा भाग हातांनीं हालवत असावें.





## उडत कोंबडा.



## उडत कोंबडा.

खेळणारिणींची संख्या.—चार, सहा, अथवा त्यांहून जास्त पण सम असावी.

खेळण्याची रीत.—एकेक मोठी मुलगी व एकेक लहान मुलगी, याप्रमाणें दोन दोन मुलींची एकेक जोडी करावी. नंतर सर्व मोठ्या मुलींनीं एकमेकींपासून तीन तीन चार चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. मग प्रत्येक लहान मुलीनें आपापल्या जोडीदार मुली समोर तिला चिकटून खाली बसावें व आपल्या दोन्ही पायांनीं तिच्या दोन्ही पायांस विळखा घालावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें तयार झाल्यावर, प्रत्येक मोठ्या मुलीने आपल्या दोन्ही हातांनी आपल्यास विलगलेल्या लहान मुलीस उचलून, पुढील गणें ह्मणत पुढें पुढें नाचत जावें व सर्व मुली एके ठिकाणी झाल्यावर उलटून आपल्या मूळच्या ठिकाणी यावें:—

### गणें.

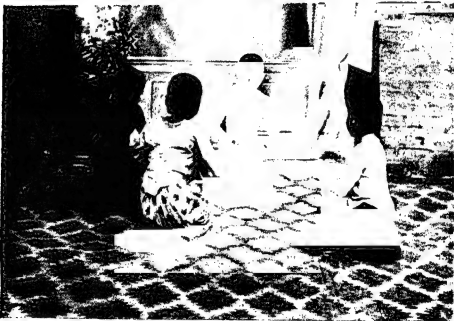
आमचा कोंबडा सोन्याचा सोन्याचा । तुमचा कोंबडा शेगाचा शेगाचा ॥

आमच्या कोंबड्याला सोन्याचीचोंच सोन्याची चोंच ॥

तुमच्या कोंबड्याला शेगाची चोंच शेगाची चोंच ॥

आमच्या घरी ब्राह्मण ब्राह्मण । तुमच्या घरी कावळे कावळे ॥

### घोडा.



### घोडा.

खेळणारिणींची संख्या.—पांचापासून पंधरापर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनी कोंबड्यांत बसतात त्याप्रमाणें,

एकाच्या पाठीकडे दुसरीचें तोंड, दुसऱ्या पाठीकडे तिसरीचें तोंड याप्रमाणें वाटोळें बसावें व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत तसेंच फिरत रहावें :—

**गाणें.**

माझ्या घोड्याचा झाली नजर । ताका पदर ॥  
शेरभर सुपाच्या । लवंगा गुजाच्या ॥  
हजार माणसांमध्ये चंची गमावली । परवां माझा राघू  
कोणच्या कोणच्या रितीनें बघूं ॥

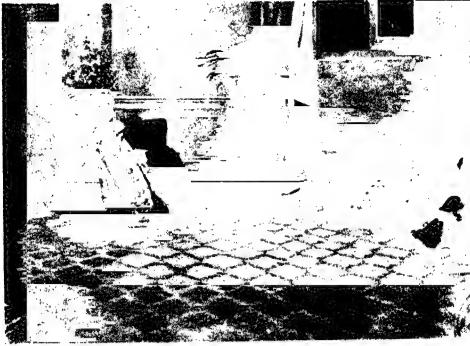
---

**टाळीचा घोडा.**

वर संगितल्याप्रमाणेंच पण जोडी जोडीनें, एकमेकींकडे तोंड करून वाटोळें बसून, एकमेकींस टाळ्या देत फिरले, कीं तो टाळीचा घोडा झाला.



## पिंगा.



### पिंगा.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रत्येक मुलीने आपले केंस पाठावर मोकळे सोडून कमरेवर दोन्ही हात ठेवून, उभे रहावे व मान फिरवीत पुढील गाणे म्हणत असावे :—

### गाणे.

पिंगा बाई पिंगा । चवळीच्या शेंगा ॥

चवळीच्या शेंगाच नाही । मामाच्या लेंकीला नाकच नाही ॥

माझा पिंगा गेला खडकी । विसरला फडकी । माझा पिंगा ॥

माझा पिंगा गेला दूरी । आणिल्या तुरी । माझा पिंगा ॥

माझ्या पिंग्याला झाली दृष्टि । उतरा मीठ । माझा पिंगा ॥



अडवळ धूम. पडवळ धूम.



अडवळ धूम. पडवळ धूम.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.— दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरा-समोर उभें रहावें व हात लांब करून एकमेकींचीं समोरासमोरील बोटे एकमेकींच्या बोटांत अडकवावीं. याप्रमाणें हातांच्या दोन जोडया केल्यावर दोघींनींहि एकमेकींच्या मानेवर पंजाची खालची बाजू मानेस

गच्च लावून एकेक जोडी ठेवावी व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत आपल्य  
सभोंवतों वाटोळें फिरत रहावें:—

### गाणें.

कारली धुम । पडवळ धुम ॥  
पडवळीच्या वेलावर पाय कसा देऊं । पाय कसा देऊं ॥  
नागिणीच्या फणीवर दिवा कसा लावूं । दिवा कसा लावूं ॥  
मूठभर तांदळाचें वाण कसें देऊं । वाण कसें देऊं ॥  
वितभर खणाची चोळी कशी शिवूं । चोळी कशी शिवूं ॥  
मामाला लेंक झाली नांव काय ठेवूं । नांव काय ठेवूं ॥

### भोर भेंडी.

खेळणारिणीं चो संख्या.—चार.

खेळण्य चो रीत — अ, ब, क व ड ह्या चार मुलींनीं ग्वालीं  
दाखविल्याप्रमाणें एकमेकींपासून दोन दोन हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे  
तोंड करून उभें रहावें :—



भोर भेंडी.

नंतर **अ, ब** यांनीं एकमेकींचे समोरासमोरचे हात धरावे व ते **क**  
**ब ड** यांच्या डोकीवरून त्यांच्या पाठीवर नेऊन ठेवावे. याचप्रमाणें  
**क व ड** यांनीं करावें.

नंतर चौथींनीं हि पुढील गाणें म्हणत वाटोळें फिरत रहावें:—

### गाणें.

भोर भेंडी भोरी नाचे । अशा खिडक्या नकशीदार ॥

कोण्या ग वाटेनें गेली नार । सोन चाफ्याचा आला बहार ॥

## आबिल खेळूं कां ताबिल खेळूं.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—चार मुलींनीं एकमेकीं पासून दोन दोन हातांच्या  
अंतरावर वाटोळें गर्भ्यांत उभें राहतात त्याप्रमाणें उभें रहावें. नंतर प्रत्येक  
मुलीनें प्रथम स्वतः टाळी वाजवावी, मग आपल्या उजवीकडच्या मुली  
बरोबर टाळी वाजवावी व शेवटीं दोन्ही कडच्या मुली बरोबर टाळी  
वाजवावी. याप्रमाणें एक सारखें करीत असावें व असें करीत असतां  
तोंडानें पुढील गाणें म्हणत रहावें :—

### गाणें.

आबिल खेळूं का ताबिल खेळूं । गाई गेल्या खडका गुलाल खेळूं ॥

डबा बाई डबा चंदनी डबा । आरसा फणी घाल माझी वेणी ॥

आरसा फुटला वेणी सुटली ॥

असें कांहीं वेळ ग.णें ह्मटल्यावर शेवटीं **पक्का** घालावा.

## पागोटा.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून एकमेकीं-  
पासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर समोरासमोर उभें रहावें. नंतर  
एकदां आपल्या उजव्या हातावरून डावा हात व उजव्या पायावरून

डावा पाय, त्याचप्रमाणें एकदां डाव्या हातावरून उजवा हात व डाव्या पायावरून उजवा पाय, ठेवीत दोघींनीहि नाचत नाचत एकमेकींच्या जागेवर जावें. मग उलटून त्याचप्रमाणें करीत पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें एक सारखें करीत असावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें हणत असावें :—

### गाणें.

पागोटा । घाली झिंगोटा ॥ सीता बोलावते । पाळणा हालवीते ॥  
मथुरेच्या बागेत जाईन हणते । लाल साडी आणीन हणते ॥

### भाले भाल.



### भाडे भाड.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—दोघी दोघी मुलींनीं एकमेकींच्या खांद्यावर एकेक हात ठेवावा. याप्रमाणें दोन जोडया तयार झाल्यावर त्यांनीं एकमेकींकडे तोंड करून एकमेकींसमोर तीन चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें.



नंतर प्रत्येक मुलीने तोंडाने पुढील गाणे गात, आपला मोकळा असलेला हात पुढे करीत, पुढे सकत सकत, आपल्या जोडीदारणीच्या खांद्यावरून हात काढून तो आपल्या समोरच्या मुलीच्या खांद्यावर ठेवावा. याप्रमाणे पुनः पुनः करीत रहावे :—

**गाणे.**

भाले भाल कुसुंबी शाल ॥ दंडावरची चोळी माझी गुजरी लाल ॥

## शालुक शालकी.

**पगडा फू.**

**खेळणारिणींची संख्या.—दोन.**

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं पाठीस पाठ लावून उभे रहावे. नंतर दोघींनींही टाळ्या वाजवात आपापल्या समोवतीं वाटोळे फिरत फिरत दोन वाजूस कांहीं अंतरावर जावे व मग वळून पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावे. याप्रमाणे पुनः पुनः करात असावे व असे करीत असतां पुढील गाणे तोंडाने हणत असावे :—

**गाणे.**

शालुक शालकी । तुला मला पालखी ॥

गेले होते अंगणी । विसरले कंगणी ॥

पगडा फू बाई पगडा फू ॥ १ ॥

गेले होते माडी । विसरले साडी ॥

पगडा फू बाई पगडा फू ॥ २ ॥

गेले होते परसां । विसरले अरसा ॥

पगडा फू बाई पगडा फू ॥ ३ ॥

गेले होते तुळशी । विसरले कळशी ॥

पगडा फू बाई पगडा फू ॥ ४ ॥

अदीर घ्या कोणी तबीर घ्या ।

गाई गेल्या खडका गुलाल घ्या ।

कोणी बुका घ्या ॥ ५ ॥

## उंदीर-मांजर.

**खेळणारिणींची संख्या.**—तीन, एक मोठी मुलगी व दोन लहान मुली.

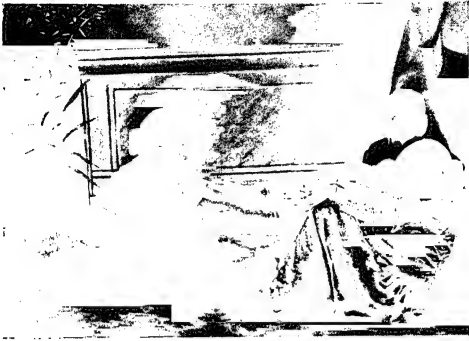
**खेळण्याची रीत.**—मोठ्या मुलीने एके ठिकाणी उभे रहावे व आपल्या डाव्या हाताने एका मुलीचा हात व उजव्या हाताने दुसऱ्या मुलीचा हात धरून त्यांस अनुक्रमे आपल्या डाव्या व उजव्या बाजूस उभे करावे. ह्या मुलींपैकी पहिलीस उंदीर व दुसरीस मांजर समजावे.

नंतर मांजराने उंदराच्या मागे लागावे. उंदराने त्याच्या सपाळांतून सुटण्याकारतां पळत रहावे, ह्मणजे मोठ्या मुलीचा हात न सोंडतां उंदीर व मांजर झालेल्या मुलींनी एकमेकींमागून मोठ्या मुलीसभोंवतीं वाटोळे धांवत रहावे. याप्रमाणे चालले असतां मोठ्या मुलीसहि जाग्याजागींच फिरावे लागणार हें उघडच आहे.

वर सांगितल्याप्रमाणे खेळत असतां मांजराने उंदरास धरले कीं खेळ पुरा होतो.



## हिंगण बेट.



हिंगण बेट.

**खेळणारिणींची संख्या.**--दोन.

**खेळण्याची रीत.**--दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरा-समोर बसावें. नंतर दोघींनींही आपापले पाय पुढें करून जमिनीस टेंकून पावले उभीं धरावीं व एकमेकींच्या समोरासमोरील पावलाच्या बोटांत बोटे अडकवून एकमेकींचे समोरासमोरील हात धरून त्यांत बोटे अडकवून पुढील गाणें म्हणत, पुढें मागे डुलत रहावें:—

**गाणें.**

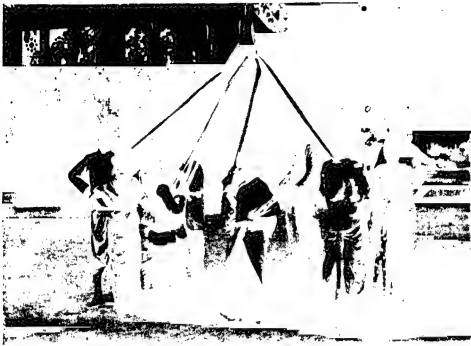
हिंगण बेटकं । दह्याचं लोटकं ॥

## बेटपुळी.

**खेळणारिणींची संख्या.**--दोन.

**खेळण्याची रीत.**--दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकड तोंड करून जमिनास पावले टेंकून बसावें. नंतर दोघींनींही आपापल्या गुड्या खालून हात घालून ते पुढें काढून एकत्र जोडावे व पक्का घालीत आपापल्या सभोवतीं फिरत रहावें.

## गोफ ( रास ).



गोफ ( रास ).

**खेळणारिणींची संख्या.**—चार अथवा चाराचा गुणक.

**खेळण्याची रीत.**—वरील आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे अ, ब, क व ड, या चार मुलींनी उभे रहावे. नंतर चौघांनाही मध्ये दाखविलेल्या बिंदूकडे एकदम धांवत येऊन तेथे टाळ्या वाजवून जागा बदलाव्या, ह्मणजे अने बच्या जागी, व बने अच्या जागी, कने डच्या जागी व डने कच्या जागी जावे. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणेच मध्ये धांवत येऊन जागा बदलाव्या. याप्रमाणे पुनः पुनः करीत रहावे व असे करीत असतां तोंडाने पुढील गाणे ह्मणत चक्राकार फिरत असावे:—

### गाणे.

गजाननाची करुनी स्तुति । खेळ खेळती मंद गति ॥  
गजाननाते आधीं नमुनी । जाय पदांबुज वंदोनी ॥  
गोपी ह्मणती एकमेकींला । गुण रूपे हरि भुलविला ॥  
राधा, चिमणी, ठकि, सगुणी । खेळ खेळती कुंज वनीं ॥

चक्राकारें नाचती । चक्रधराचें यश गाती ॥  
 गोपी ह्मणती एकमेकीला । आह्मा आधिन हा हरी झाला ॥  
 शालू नेसुनी अंजिरी । कृष्ण वाजवी खंजिरी ॥  
 धिन्ना धिन्नक धिन्ना धिन्न । धिन्ना धिन्नक धिन्ना धिन्न ॥  
 पुनरपि घेऊनि गोप हरी । रासानंदें क्रीडा करी ॥  
 काय वर्णु त्या सुखासी । राम खेळती कृष्णासी ॥  
 आनंद झाला मानसी । हरीरूपेनें सर्वासी ॥  
 महा महिन्यांची रात्र करी । गोपिहेतुनें मुगरी ॥

## वाणिणी—धनगरणी.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा जास्त.

खेळण्याचो रीत.—खेळणाऱ्या मुलींपैकीं निम्मेजणींनीं एके ठिकाणीं एकांस एक लागून रांगेनें उभें रहावें व त्यांच्या समोर आठ दहा हातांच्या अंतरावर बाकींच्या मुलींनीं त्यांच्याकडे तोंड करून त्यांच्याचप्रमाणें उभें रहावें. ह्या दोन रांगांपैकीं एका रांगेंतील मुलींनीं वाणिणी व दुसऱ्या रांगेंतील मुलींनीं धनगरणीं व्हावें. नंतर वाणिणीनें ह्मणावें—

### गाणें.

आह्मी बाई जातीच्या वाणिणी, वाणिणी ॥  
 लाल लाल गादीवर बसायच्या, बसायच्या ॥  
 हातीं तराजू घेयाच्या, घेयाच्या ॥  
 लवंगा तोलून देयाच्या, देयाच्या ॥  
 पैसा लुटुनी घेयाच्या, घेयाच्या ॥  
 आठा दिसांनीं न्हायाच्या, न्हायाच्या ॥  
 तूप-खिचडी खायाच्या, खायाच्या ॥

द्याप्रमाणें गाणें वाणिणींनीं ह्मटल्यावर मग धनगरणींनीं ह्मणावें—

गाणें.

आह्मी बाई जातीच्या धनगरणी, धनगरणी ॥

अर्ध्या रानांत राह्याच्या, राह्याच्या ॥

शिळे तुकडे खायाच्या, खायाच्या ॥

महिन्याभरांनं न्हायाच्या, न्हायाच्या ॥

निरसं दूध प्यायाच्या, प्यायाच्या ॥

याप्रमाणें वाणिणींनीं व धनगरणींनीं कांहीं वेळपर्यंत आळीपाळीनें गाणीं ह्मणावें.

**भोंडल्या. वांडला (हदगा).**

**हातक्या.**

हा खेळ आश्विन महिन्यांत हस्त नक्षत्रांत मुली खेळत असतात. हस्त नक्षत्रास ज्या दिवशीं आरंभ होतो त्या दिवसापासून हा खेळ खेळण्यास सुरुवात करितात. त्या दिवसापासून हस्त नक्षत्र संपेपर्यंत हा खेळ चालून, ह्या नक्षत्राचे शेवटच्या दिवशीं समाप्ती करितात. हा खेळ फक्त “ वाई ” व “ कोल्हापूर ” प्रांतींच खेळतात. इतर प्रांतीं खेळत नाहींत. पण गुजरात प्रांतांतील गर्भ्यांचा प्रचारहि त्याचवरून पडलेला असावा व तोह आश्विन मासांतच गातात.

हा खेळ माजघांत, देवघांत, किंवा घांतील कोणत्याहि आंतल्या दालनांत किंवा अंगणांतहि क्वचित् खेळतात. ज्या जागेंत हा खेळ खेळतात तेथील भितींवर मुली चित्रें काढतात व एका मोठ्या कागदावर मोठमोठे हत्ती वगैरे चित्रें काढून तो कागद त्या भिंतास चिटकवितात व त्याजवर लांकडाची मंडपी टांगून तिजला नाना तऱ्हेची फळ फळावळ बांधून शोभा आणितात.

हा खेळ शेजारीपाजारी मुली जमवून जिचें घर विशेष श्रीमंत असेल तिच्या येथें खेळतात. प्रत्येक मुलगी दर दिवशीं डाळ, तांदूळ एकत्र करून, जिच्या घरीं खेळावयाचें असेल, तिच्या घरीं घेऊन जाते. सर्व मुली जमल्यावर सर्वांचे तांदूळ व डाळ एकत्र करितात व जमिनीवर एक पाट ठेवून, त्याच्यावर ते पसरतात. नंतर त्यांत एक पुरुषाचें व एक स्त्रीचें चित्र काढितात. त्यांतील पुरुषाचे चित्रास “ बहिलोवा ” व स्त्रीचे चित्रास “ बहिलोवाई ” असें म्हणतात. बहिलोवाई ही बहिलोवाची स्त्री होय. नवरात्रांत ज्याप्रमाणें प्रत्येक दिवशीं देवाजवळ फुलांची एक माळ बांधितात, त्याप्रमाणेंच ह्या बहिलोवा-बहिलोवाई देवतेजवळ कसल्या तरी फुलांची माळ अगर धान्याच्या कणसाची माळ बांधितात.

या खेळांतील देवता बहिलोवा व बहिलोवाई यांच्या नांवांपासून हा खेळ धान्य समृद्धीच्या पूजनाचें द्योतक असावेंसें दिसतें. शिवाय हा खेळ ज्या दिवसांत निरनिराळ्या प्रकारचीं धान्ये पिकून तयार होतात, त्याच दिवसांत खेळत असतात. त्यामुळे वरील अनुमानास बळकटी येते. बहिलोवा हा शब्द ‘ बहुलता ’ या संस्कृत शब्दाचा अपभ्रंश आहे व त्याचा अर्थ “ समृद्धि, ” “ विपुलता, ” “ आवादाना, ” असा आहे. हिंदुलोकांच्या धर्मशील स्वभावामुळे त्यांच्या तडाक्यांतून देवत्व पावल्या वांचून कितीशा वस्तु मुटल्या आहेत, याचा विचार करितां समृद्धीस देव मानणें, हें मोठेंसें असंभाव्य आहेसें दिसत नाहीं. तसेंच शंकरानें पार्वतीचें व माधवानें रमेचें पाणिग्रहण केलें आहे, ही गोष्ट लक्ष्यांत आणतां, बहिलोवानें बहिलोवाईचा अंगिकार केला, यांत कांहीं वावणें केलें नाहीं, हें सहज समजण्या सारवें आहे.

**खेळण्याची रीत.**—बहिलोवाची स्थापना केल्यावर सर्व मुली एकमेकींच्या हातांत हात घालून पाटा सभोंवतीं वाटोळ्या उभ्या राहतात. नंतर एक मुलगी गाणें सांगते व बाकींच्या मुली तें गाणें म्हणतात. गाणें सांगावयाचें म्हणजे प्रथम त्याचा एक चरण सांगावा व तो बाकींच्यानीं म्हटला कीं दुसरा चरण सांगावा. याप्रमाणें सर्व गाणें संपेपर्यंत सांगावें.

गाणें म्हणत असतां सर्व मुली पुढें मागें किंचित् डुलत डुलत पाटा सभोंवती चक्राकार फिरत असतात.

वर सांगितल्याप्रमाणें हस्त नक्षत्राच्या शेवटच्या दिवसापर्यंत हा खेळ खेळतात. शेवटल्या दिवशीं एकंदर जमलेले तांदूळ, डाळ सर्वजणी घेतात व आणखीहि अवश्य तें सामान घरांतून घेऊन भातुकलीचा खेळ करितात.

भोंडल्याचीं गाणीं अनेक आहेत त्यांपैकी कांहीं पुढें दिली आहेत :—

### भोंडल्याचीं गाणीं.

हादुगा मादुगा । तोरणीं गदुगा ॥  
 तोरणीच्या सोंडवर । वाळ खेळे गोंडवर ॥  
 एकेक गोंडा आसावला । नगर साडा नेमवला ॥  
 नेसा ग नेसा माउल्यानों । चार वरच्या पाव्हण्यानों ॥  
 त्या गेल्या खोली । मितानें टाकली डोली ॥  
 चिटक्या मिटक्या कर्णफूल । तें मी तोडिलें हें फूल ॥  
 हादग्या देवा वाहिलें । हादग्यानें तें ल्याईलें ॥  
 हादग्या तुझा तुर तुरा । केतकीच्या मन मोहरा ॥  
 वहिणी तुझी वेणी ग । केतकीची ती फणी ग ॥  
 निरोप देरे सोनारा । हातचा बिल्ला डोलाग ॥  
 सोळा लिंबें झेलीचा । सोळा लिमच्या तालीम ताल ॥  
 माळ घातली हनुमंता । हनुमंताची निळी घोडी ॥  
 येतां जातां कमळें तोडी ॥

### गाणें दुसरें.

आड बाई आडवणी । आडाचें पाणी खारवणी ॥  
 आह्मी दोघी ब्राह्मणी । ब्राह्मणीचा कांसोटा ॥  
 गाई गेल्या वासोटा ॥ १ ॥  
 आड बाई आडवणी । आडांत होती देवळी ॥  
 त्यांत होता गणोबा । आमचा गणोबा सत्याचा ॥  
 पाऊस पडला मोत्याचा ॥



## गाणें तिसरें.

वाईच्या परसांत भेंडीचें झाड ।  
 भेंडीचें झाड सारवलें । मामाचें घर थोरवलें ॥  
 मामाच्या घरी येऊं जाऊं । तूण पोळी खाऊन जाऊं ॥  
 घालग मामी तुपाची धार । तुपाची धार गेली वाऱ्यानें ॥  
 आई आली चुड्यानें । बाप आले घोड्यानें ॥  
 बहिणी आल्या पालखीनें । भाऊ आले छत्रीनें ॥  
 भावोजी आले कुत्रीनें ।  
 कांहो भावोजी रुसलां । काळा विंचू डसला ॥  
 काळा विंचू पापी । गंजणाच्या पाठी ॥  
 रांजण करी खडखडां । पापी लेळे गडबडा ॥

## गाणें चवथें.

नणंद भावजय खेळत होत्या ।  
 खेळतां खेळतां झगडा झाला । भावजईवरि डाव आला ॥  
 रुमूनि बसली गाईच्या गोठ्या ॥ धृ० ॥  
 सासुरवासी सुन रुमून बसली कैशी । यादवराया मून  
 रुमूनि बसली कैशी ॥ १ ॥  
 सासू गेली समजावयाला । उठ उठ मुली चल घराला ॥  
 सारा संसार देतें तुजला । मी नाहा यायची तुमच्या  
 घराला ॥ धृ० ॥ २ ॥  
 सासरा गेला समजावयाला । उठ उठ मुली चल घराला ॥  
 लाल साडी देतों तुजला । मी नाहीं यायची तुमच्या  
 घराला ॥ धृ० ॥ ३ ॥

दीर गेला समजावयाला । उठा उठा वहिनी चला घराला ॥

मी नाहीं यायची तुमच्या घराला ॥ धृ० ॥ ४ ॥

जाऊ गेली समजावयाला । उठा उठा बाई चला घराला ॥

ताकाचा डेरा देतें तुझाला । मी नाहीं यायची तुमच्या  
घराला ॥ धृ० ॥ ५ ॥

नणंद गेली समजावयाला । उठा उठा वहिनी चला घराला ॥

सोन्याची सुपली देतें तुझाला । मी नाहीं यायची तुमच्या  
घराला ॥ धृ० ॥ ६ ॥

पति गेला समजावयाला । उठ उठ राणी चल घराला ।

लाल चावूक देतों तुजला । उठली ग बाई गजबजोनी । पदर  
घेतला सांवरोनी । खोंचण घेतलें आंवोनी । सामुरवासी  
मुन घरासी आली कैशी । यादवराया गणि घारासी  
आला कैशा ॥ ७ ॥

### गाणें पांचवें.

आरडी बाई परडी ग । परडी एवढ काय ग ॥

परडी एवढं मूळ ग । दारीं मूळ कोण ग ॥

दारीं मूळ सामू ग । सामूनें काय आणखं ग ॥

सामूनें आणल्या सांखळ्या ॥

येत नाहीं बरोबर । बसत नाहीं घोड्यावर ॥ १ ॥

याचप्रमाणें “ आरडी बाई परडीग ” येथून सुरवात करून फक्त  
“ सामू ” या शब्दा ऐवजीं “ सासरा ” व “ सांखळी ” या शब्दा ऐवजीं  
“ वाळें ” ह्मटलें, कीं तें ह्या गाण्याचें दुसरें कडवें झालें. तसेंच  
“ दीर ” व “ पैजण, ” “ जाऊ ” व “ दृशी ” व “ नणंद ” व “ सरी ”

हे शब्द “ सासू ” व “ सांखळी ” ह्या शब्दांबद्दल ह्मटलें कीं तिजें, चवथें, पांचवें कडवें तयार होतें. सहावें कडवें पुढें लिहील्याप्रमाणे :—

### गाणें सहावें.

आरडी नाई परडी ग । परडी एवढें काय ग ॥  
 परडी एवढें मूळ ग । दारीं मूळ कोण ग ॥  
 दारीं मूळ पति ग । पतिनें काय आणलें ग ॥  
 पतिनें आणलें मंगळसूत्र । येतें तुमच्या वरोवर ॥  
 वसतें तुमच्या घोड्यावर ॥ ६

### गाणें सातवें.

इथें नीज तिथें नीज कृष्णा माझ्या बाळा ।  
 मी तर ज. तें सोनार बाड्या ॥  
 सोनार दादा कीं सोनार बाई ।  
 बाळाच्या सांखळ्या झाल्या कीं नाहीं ॥  
 फिरुनि या तुम्ही साजणी बाई ॥ १ ॥

याचप्रमाणें “ इथें नीज तिथें नीज ” पासून आरंभ करून “ सांखळ्या ” बद्दल “ बाळे, ” “ पेठ्या, ” “ पिंपळपान ” वगैरे दागिन्यांचीं नांवें घेऊन हें गाणें पाहिजे तेवढें वाढवितां येतें.

### गाणें आठवें.

कृष्णाचें आंगडं बाई । कृष्णाचें टोपडें ।  
 शिंप्या घरि बाई शिवायला टाकलें ॥  
 परटा घरीं बाई धुवायला टाकलें । चंद्रभागेत बाई खळबळीलें ॥  
 नाग वांप्यावर बाई पिळीलें । जाडजुडवर बाळविलें ॥  
 चंदन पाटावर घडी घातली । घडीचा घडरंग बाई ॥  
 कृष्णाचा पलंग । त्याहि रात्रीं जन्मले गोविंद ॥

## फेर.

श्रावण महिन्यांत नागपंचमीच्या दिवशीं मराठ्यांच्या स्त्रिया फेर धरीत असतात. देशावर कित्येक ठिकाणीं देशस्थ ब्राह्मणांच्या स्त्रियाहि फेर धरितात. भोंडल्या व फेर हे दोन्ही खेळ एक सारखेच आहेत. परंतु भोंडल्याचीं जशीं ठराविक गाणीं आहेत, तशीं फेराचीं गाणीं ठराविक नाहीत. फेर धरीत असतां नेहेमींच्या ह्मणण्यांतलींच गाणीं ह्मणत असतात असें नाही. परंतु “मज बहुतचि ही आशा होती वहिनी” अथवा “आज अक्रूर हा नेतो श्रीकृष्णाला । सखे काळ कोटूनि आला ॥” अशा प्रकारचीं गर्भ्यांच्या चालांचीं गाणीं हल्लीं म्हणतात. आणि ह्मणून जुनीं फेराचीं गाणीं आह्मीं येथें दिलीं नाहींत.

## झोंपाळा.

झोंपाळा, ह्मणजे सरासरी तीन हात लांब व दीड हात रुंद अशा लांकडाची एक जाड फळी असते व तिच्या चारही बाजूच्या चारहि कोपण्यांवर चार आंकडे (हूक) बसविलेले असतात. झोंपाळा टांगण्यासाठीं दिवाणग्वान्यांत अथवा घरांतील दुसऱ्या कोणत्याहि मोठ्या दालनांत एका जाड तुळईला दोन आंकडे (हूक) बसविलेले असतात. त्या हुकामध्ये सरासरी झोंपाळ्याच्या लांबी इतकें अंतर असतें. झोंपाळ्याच्या एकेका हुकांत एकेका बाजूच्या दोन दोन कड्या अटकवितात. इतकें केलें कीं, झोंपाळा टांगला जाऊन बसण्यास तयार होतो. पुष्कळ लोकांच्या घरांतून झोंपाळे कायमचे लटकविलेले असतात व कित्येकांच्या घरीं विशेष प्रसंगींच झोंपाळे टांगण्यांत येतात. कोंकणांत काहीं ठिकाणीं पावसाळा सुरू झाला कीं, लोखंडाच्या कड्या ऐवजीं तुळईस दोन दोन दोऱ्या बांधून त्या लोंबकळत सोडून त्याच्यावर पाट ठेवितात. हेहि एक प्रकारचे झोंपाळे होत. हे अशा रीतीनें तयार केलेले झोंपाळे पावसाळा संपतांच काढून टाकण्यांत येतात.

झोंपाळे जमिनीपासून इतक्या उंचीवर असतात कीं, त्यांच्यावर बसून खालीं पाय सोडले कीं, ते जमिनीस लागवे. मुली झोंपाळ्यावर बसल्या-

नंतर पुनः पुनः जमिनीवर जोरानें पावलें टेकून पाय ताठ करितात व ते सोकळे सोडतात. असें केलें ह्मणजे झोपाळ्यास गति मिळते व झोपाळा मोठ्या वेगानें मागे पुढें फिरूं लागतो.

कधीं कधीं दोन मुली झोपाळ्याच्या दोन वाजूंस कड्यांस धरून झोपाळ्यावर उभ्या राहतात व आपल्याकडे कड्या ओढून झोपाळ्यास गति देतात.

झोपाळ्यावर बसून झोके घेत असतां मुली निरनिराळीं गाणीं व ओंव्या ह्मणत असतात. पण ओंव्या ह्मणण्याचाच प्रघात विशेष असल्यामुळें व केवळ झोपाळ्यावरच ह्मणावयाच्या अशा वन्याच ओंव्या असल्यामुळें व त्या नीरस असल्यामुळें आर्हा येथें दिल्या नाहींत. तथापि हल्लींच्या काळांस साजर्तील अशा श्रीशिवछत्रपतीवरील कांहीं ओंव्या येथें दिल्या आहेत :—

## श्रीशिवछत्रपतीवरील

स्त्रियांकरितां ओंव्या.

शिवनेरी किल्ल्यावरी । शिवराया प्रसवली ॥

धन्य ती माता झाली । जीजाबाई ॥ १ ॥

भाग्य—सूर्योदय । मराठी राज्याचा ॥

उगवला साचा । शिवनेरी ॥ २ ॥

धन्य भाग्यवंत । गड शिवनेरी ॥

जेथें प्रसवली । जीजाबाई ॥ ३ ॥

मैत्र, गमावीला । तानाजी मालूसरा ॥

शिवरायाचा आसरा । सिंहगडी ॥ ४ ॥

**सूर्याजी तानाजी । वीर पराक्रमी ॥**  
 आले लढाईत कामीं । **सिंहगडीं ॥ ५ ।**  
 बाळपणींचे गडी । **तानाजी येसू कंक ॥**  
 गड जिंकिले कित्येक । मोंगलांचे ॥ ६ ॥  
 डोंगरी **मावळे । शिवरायें जमवीले ॥**  
 गड बहुत जिंकिले । मोंगलांचे ॥ ७ ॥  
 धिप्पाड मोंगलांचे । शीपाई हरवीले ॥  
**मावळे धन्य झाले । शिवाजीचे ॥ ८ ॥**  
 पाहुनिया छळ । गायी-ब्राह्मणांचा ॥  
 जीव **शिवाजीचा । तूटतसे ॥ ९ ॥**  
 परखीचा छळ । सहन न होई ॥  
 राजा शिक्षा देई । **संभाजीला ॥ १० ॥**  
 परखी-धनाचा । लोभ केला ज्यानें ॥  
 केला **शिवाजीनें । दंड त्याला ॥ ११ ॥**  
 गुरु **रामदास । शिवाजीनें केला ॥**  
 भूप धन्य झाला । दुनियेंत ॥ १२ ॥  
**रामदास गुरु । करोनी शिवाजी ॥**  
 धन्य जर्गी गाजी । ह्मणवीला ॥ १३ ॥  
**रामदास गुरु । शिकवी राजनीती ॥**  
**शिवाजी ती चित्तीं । दृढ करी ॥ १४ ॥**  
 अन्यायें कोणाचें । धन ना लुटावें ॥  
 शरणागता द्यावें । जीवदान ॥ १५ ॥  
 परखी-धनाची । आशा न करावी ॥  
 दुष्टां शिक्षा द्यावी । न्याय करुनी ॥ १६ ॥

शत्रूंच्या अबला । आल्या जरी हातीं ॥  
 आया बहिणी चितीं । समजाव्या ॥ १७ ॥  
 शत्रूंचे मंदीरे । ग्राम जाणोनीया ॥  
 नका जाळोनीया । लूट करूं ॥ १८ ॥  
 निःशस्त्र शत्रूला । प्राणदान द्यावें ॥  
 तयाशीं वर्तावें । थोरपणें ॥ १९ ॥  
 गायी-ब्राह्मणांचें । पालन करोनी ॥  
 स्वधर्मा रक्षोनी । राज्य करी ॥ २० ॥  
 यवनें मांडीयला । उत्साद धर्माचा ॥  
 करी **शिवबा** त्याचा । प्रतीकार ॥ २१ ॥  
 तुझा **आर्य धर्म** । ज्यांत तूं जन्मला ॥  
**औरंगजेब** केला । छळ त्याचा ॥ २२ ॥  
 शेंडी कापोनीया । तोडिती जानवें ॥  
 उगे कां बैसावें । **शिवबा** तूं ॥ २३ ॥  
 जबरें घालूनी । मुखांत गोमांस ॥  
 वाटविती हिंदूस । यवन ते ॥ २४ ॥  
 विषयांध यवन । जुलूम करीती ॥  
 अबला छळीती । ब्राह्मणांच्या ॥ २५ ॥  
 गायी-ब्राह्मणांचा । करीती हे छळ ॥  
 पृथ्वी चळचळ । कांपतसे ॥ २६ ॥  
 कंठ चराचरा । गायीचे चीरीती ॥  
 हंबरडे फोडीती । रक्षावया ॥ २७ ॥  
 यज्ञ याग सर्व । गायी-ब्राह्मणांचा ॥  
 उत्साद मूर्तीचा । मांडीयला ॥ २८ ॥

आर्य भूमी जेथें । जन्मासी तूं आला ॥

यवनें मांडीयेला । छळ तीचा ॥ २९ ॥

कैसें तुला उगे । शिवबा राहों ॥

क्षत्रिय ह्मणावें । उगीच कां ॥ ३० ॥

वसुंधरा—माता । यवनें भोगीली ॥

फारच गांजली । मोडवी ती ॥ ३१ ॥

सत्पुत्र तियेचा । तूची एक होस ॥

उतरी शीणास । तियेच्या तूं ॥ ३२ ॥

कापोनी काढावें । कर त्या पाप्यांचें ॥

जेणें श्रीगायीचे । वध केले ॥ ३३ ॥

थुंकले ज्या मुखें । यवन देवावरीं ॥

शिरच्छेद करी । भवानीनें ॥ ३४ ॥

ओढोनी चादशहा । मोंगल खालती ॥

बैम तक्तावर्ती । शिवराया ॥ ३५ ॥

अफझूलखान । कपटें माराया ॥

बोलावी शिवराया । भेटीसाठीं ॥ ३६ ॥

घालोनी चिलखत । शिरस्त्राण डोईवरी ॥

वाघनखें हातीं घाली । शिवराया ॥ ३७ ॥

पायघोळ अंगरखा । चढवूनी तयावरी ॥

दुपेटा बांधी वरी । कमरेला ॥ ३८ ॥

शिरस्त्राण डोईवरी । रूमाल झांकी त्यास ॥

खोंबले मोतीघोस । पगडींत ॥ ३९ ॥

गळ्यांत मोती—कंठा । हातांत हिरकणी ॥

आंवाळी सोयराराणी । शिवाजीला ॥ ४० ॥



**मावळे** जिवलग । जवळीं बोलाविले ॥  
 हितगूज सांगितलें ॥ **शिवरायें** ॥ ४१ ॥  
 गडाच्या पायथ्याशीं । बैसावें दबोनिया ॥  
 इशारा मिळालीया । वर यावें ॥ ४२ ॥  
 सोंपवी कारभार । **नीराजीपंतावरी** ॥  
**शिवाजी** घोडीवरी ॥ स्वार झाला ॥ ४३ ॥  
 वेवोनी हुजऱ्या । एक बरोबर ॥  
**शिवाजी** गडावर । चढों लागे ॥ ४४ ॥  
 पहातां **अफझूलखान** । आणी अंगांत कांपरें ॥  
 फसवाया मर्गे सरे । उगीच तो ॥ ४५ ॥  
 मुजरा लवोनीया । खानासी अदधीनें ॥  
 केला **शिवाजी**नें । गडावरी ॥ ४६ ॥  
 शिपाई खानापाशीं । हत्यारबंद होता ॥  
**शिवाजी** त्या देखतां । भिऊं लागे ॥ ४७ ॥  
**शिवाजी** भीतरा । जाणोनी खान सांगे ॥  
 “एक तरफ हो जाना” । शिपायाला ॥ ४८ ॥  
 “आप तो राजे बहादूर । **शिवाजी** कहलाते ॥  
 शिपाईको काहे डरते । आवो ऐसे” ॥ ४९ ॥  
 लटका आदर ऐसा । दावाया खान उठे ॥  
**शिवाजी** तया भेटे । आलिंगोनी ॥ ५० ॥  
 भेटतां भेटतां । खान बगलेंत ॥  
 दावावया पाहत । **शिवाजी**ला ॥ ५१ ॥  
 जाणोनी इरादा । खानाचा कपटी ॥  
 वाघनखें पोटी । खूपशीले ॥ ५२ ॥

घाली समशेरीला । हात **अफझूलवान** ॥  
 परी अवतान । उरलें नाहीं ॥ ५३ ॥  
 “पकडो ये काफिरको । मरगया” खान बोले ॥  
 परी ना कांणीं आलें । धावोनिया ॥ ५४ ॥  
 खानाचा शिपाई । ऐकतां जवळी आला ॥  
 आडवा वार केला । रायावरी ॥ ५५ ॥  
 समशेर बोथट झाली । लागोनी चिलखता ॥  
 पाडी शिपाई उलटा । हुजऱ्या तो ॥ ५६ ॥  
 मारोनी **अफझूलखान** । बैला छातीवरी ॥  
 हत्तीचे माथ्यावरी । छावा शोभे ॥ ५७ ॥  
 मिळतां ईशारा । **मावळे** ते आले ॥  
 मोंगल पळविले । गडावरूनी ॥ ५८ ॥  
 ऐकोनी कीर्ती । बादशहा **दिल्ली**ला ॥  
 बोलवी **शिवाजी**ला । भेटीसाठी ॥ ५९ ॥  
 घेवोनी **संभाजी** । भेटीसाठी गेला ॥  
 दरबारीं हाजर झाला । **दिल्ली**माजों ॥ ६० ॥  
 दरबारीं बोलावूनी । **दिल्लींत** अपमान ॥  
 केला **अवरंगजेबानें** **शिवाजी**चा ॥ ६१ ॥  
 क्षत्रिय **शिवाजी**ला । अपमान हें मरण ॥  
 वांटोनी तो तेथून । उठूं लागे ॥ ६२ ॥  
 हें देखतां बादशहा । करी सेनापती खूण ॥  
 ठेवी **शिवाजी** पकडोन । अटकेंत ॥ ६३ ॥  
 जाणोनी प्रसंग । निमूटपणें साही ॥  
 अंतरी खिन्न होई । **शिवाजी** तो ॥ ६४ ॥

विश्वासाचा घात । बादशहानें केला ॥  
 आला शिवाजीला । राग मोठा ॥ ६५ ॥  
 शिवाजी सिंह शूर । परी पडला सांपळीं ॥  
 अपमानें मान खाली । घालीतसे ॥ ६६ ॥  
 जसवंतसिंह । भैत्र शिवाजीचा ॥  
 होता मोंगल सेनेचा । सेनापती ॥ ६७ ॥  
 विश्वासाचा घात । पाहोनी त्याला ॥  
 बादशहाचा आला । क्रोध भारी ॥ ६८ ॥  
 परी वेळेवर । देवोनी नजर ॥  
 घातली समशेर । म्यान्यामध्ये ॥ ६९ ॥  
 जसवंतसिंहाची । ऐकोनी शिफारस ॥  
 ठेवीला शिवाजीस । चईर्नत ॥ ७० ॥  
 मोंगल शिपाई । पाहारा करीती ॥  
 हालचाली वरती । शिवाजीच्या ॥ ७१ ॥  
 शिपाई सभोंवती । मोंगलें बसवीले ॥  
 पहारे ठेवीले । जागोजागीं ॥ ७२ ॥  
 पळाय़ा तेथून । मार्ग शिवाजीला ॥  
 नाहीं ठेवीलेला । बादशहानें ॥ ७३ ॥  
 चागक्ष शिवाजी । होता शूर अंगें ॥  
 मसलती योजूं लागे । अटकेंत ॥ ७४ ॥  
 आजारीपणाचें । ढोंग आरंभीलें ॥  
 हकीम बोलावीले । औषधाला ॥ ७५ ॥  
 द्रव्यवश केला । हकीम आपूला ॥  
 मग त्या कथीला । गुप्त भेद ॥ ७६ ॥

ममलत पळायाची । केली **शिवाजी**ने ॥  
 मल्ला हकीमानें । दीला तीस ॥ ७७ ॥  
 मिठाई हकीमाला । **शिवाजी** पाठवीत ॥  
 शिपाई झाडा घेत । पाहान्यावरी ॥ ७८ ॥  
 ऐसा क्रम बहू । दीवस चालला ॥  
 पहारा चुकवीला । **शिवाजी**ने ॥ ७९ ॥  
 बसवुनी मिठाईच्या । पेटारीं बाप लेकर ॥  
 चालले भोई लोक । पहान्यावरूनी ॥ ८० ॥  
 पेटारे मिठाईचे । एक दोन तपासले ॥  
 मग सर्व जाऊं दिले । शिपायांनीं ॥ ८१ ॥  
**दिल्ली**वेशीपार्शी । आणोनी सोडीले ॥  
 बंधमुक्त झाले । पिता पुत्र ॥ ८२ ॥  
 पडोनी बाहेरी । अलंकार अर्पियेले ॥  
 दारिद्र्य दूर केलें । भोइयांचें ॥ ८३ ॥  
 बोडे दोन ऊभे । होते वेशीपार्शी ॥  
 त्यावर **स्वारी** खाशी । स्वार झाली ॥ ८४ ॥  
**औरंगजेब** जरी । होता धूर्त फार ॥  
**शिवाजी**ने हातावर । तुरी दिल्या ॥ ८५ ॥  
 धन्य त्याची युक्ती । धन्य तो **शिवाजी** ॥  
 प्रजा सर्व राजी । पुत्रवत ॥ ८६ ॥  
**तोरणा** घेवोनीया । तोरण बांधीयेलें ॥  
 स्वातंत्र्य खुलें केलें । **आर्यभू**चें ॥ ८७ ॥  
**अभिषेक** रायगडीं । झाला प्रजा धाली ॥  
 सुवर्णतुळा दीली । ब्राह्मणांला ॥ ८८ ॥

**कोंडणा** घेवोनीया । मोंगल कोंडीयेले ॥

दैन्य घालवीलें । **आर्यभूचें** ॥ ८९ ॥

सुरतीं इंग्रजांची । वखार लुटीयेली ॥

संपत्ती मिळवीली । अगणीत ॥ ९० ॥

**पन्हाळगडावरी** । **मावळे** चढवीले ॥

**कोंकण** जिंकीलें । **शिवाजीनें** ॥ ९१ ॥

मोंगल सरदार । **मिरजाराज** आला ॥

**पुरंदरीं** वेढा दीला । शिपायांचा ॥ ९२ ॥

हिम्मत **शिवाजीची** । खचली नाहीं तेणें ॥

अचाट युक्तीनें । सख्य केलें ॥ ९३ ॥

मराठ्यांचे स्वार । खरोखरी शूर ॥

**गोवळकोंड्यावर** । शह दीला ॥ ९४ ॥

**वंसई** किल्ल्यावरी । **मावळे** चढवीले ॥

निशाण रोवीलें । मराठ्यांचें ॥ ९५ ॥

सरदार मोंगलांचा । **शाहिस्तेखान** आला ॥

**पुण्यांत** उतरीला । वाड्यामध्ये ॥ ९६ ॥

निवडक सरदार । घेवोनी बरोबरी ॥

खानाच्या शयनस्थलीं । प्राप्त झाला ॥ ९७ ॥

देखतां **शिवाजीला** । घाबरा झाला खान ॥

पळाला खिडकींतून । झटदीशीं ॥ ९८ ॥

पळतां वार करी । **शिवाजी** खानावरी ॥

तोडीलीं बोटे चारी । **भवानीनें** ॥ ९९ ॥

**शाहिस्तेखानाचा** । पुत्र लढण्या आला ॥

तयासी लोळवीला । **शिवाजीनें** ॥ १०० ॥

मोंगल—मेनेची । खोडकी जिरवीली ॥  
 दहशत बसवीली । औरंगजेबा ॥ १०१ ॥  
 सर्व राज्यावरी । पाणी सोडियेलें ॥  
 गुरूला अर्पियेलें । रामदास ॥ १०२ ॥  
 रवधर्म—स्वातंत्र्याला । स्थापोनी मायदेशीं ॥  
 शिवाजी गुरुपाशीं । लीन झाला ॥ १०३ ॥  
 सोमूनी कष्ट बहू । स्वराज्य स्थापियेलें ॥  
 गुरुपदीं अर्पियेलें । शिवाजीनें ॥ १०४ ॥  
 निर्लोभ धर्मप्रिय । शिवाजी छत्रपती ॥  
 अजानुबाहू कीर्ती । गात अते ॥ १०५ ॥

### शेरभर कोंडा.

खेळगारणींची संख्या.—देन.

खेळण्याची रीत.—दोन्ही मुलींनीं झोंपाळ्याच्या दोन्ही बाजूंच्या कड्यांस धरून झोंपाळ्यावर उभें रहावें व पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करीत झोंके ध्यावेः—

पहिली—शेरभर कोंडा ध्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी  
द्या हो विहिणी ॥

दुसरी—शेरभर कोंडा घेत नाहीं । बरव्या लेंकी  
देत नाहीं ॥

पहिली—देन शेर कोंडा ध्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी  
द्या हो विहिणी ॥

दुसरी—देन शेर कोंडा घेत नाहीं । बरव्या लेंकी  
देत नाहीं ॥

ह्याप्रमाण शंभर शेंरांपर्यंत ह्मणावें. शेवटीं—

**पहिली**—आळाभर मोतीं घ्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी  
द्याहो विहिणी ॥

**दुसरी**.—आळाभर मोतीं घेतों । बरव्या लेंकी देतों ॥  
इतकें झोळें कीं खेळ संपतो.

## आजीवाई-आजीवाई.

**खेळणारणीं ची संख्या**.—वाटेल तितकी.

**खेळण्याची रीत**.—प्रथम चकून चोर कोण तें ठरवावें. नंतर जी  
मुळगी चोर होईल तिनें आजीवाई व्हावें व बाकींच्या मुलींनीं नाती व्हावें.  
नंतर आजीवाईन एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व नातींनीं तिच्याकडे  
जाऊन तिला विचारावें—

“ आजीवाई, आजीवाई, आह्मी खेळायला जाऊं ? ”

**आजी**—नका जाऊं.

**नाती**—कृपा करून जाऊं द्याना ?

**आजी**—जा.

मग नातींनीं आजीवाईपासून कांहीं अंतरावर जावें व तेथें कांहीं-  
तरी खाद्यासारखें करून पुनः आजीवाईकडे यावें व ह्मणावें—

“ आलों. ”

**आजी**—कोठें गेलां होतां ?

**नाती**—आजीवाईच्या इथें.

**आजी**—मीच आजीवाई.

**नाती**—आजीवाईच्या इथें.

**आजी**—आजीवांनं काय दिलें ?

नाती—डोक्यावरली भाकर.

आजी—माझा वांटा ?

नाती—नाहीं.

नातींनीं “ नाही ” असें ह्मणतांच आजीबाईनें त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागे लागावें व नातींनीं तिच्या हातीं लागूं नये ह्मणून पळूं लागावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें पळापळ चालली असतां आजीबाई एखाद्या मुलींस शिवली कीं, ती जिला शिवली असेल ती आजीबाई होते व पहिली आजीबाई झालेली मुलगी नातींत सामील होते व पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## रंगाचा खेळ.

खेळणारणींची संख्या.—तीन किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून चोर कोण तें ठरवावें. नंतर उतरलेल्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर ओळीनें बसावें व चोरानें त्यांच्या समोर कांहीं अंतरावर उभें रहावें. नंतर बसलेल्या मुलींतील प्रत्येकीनें आपआपणांस कोणत्यातरी रंगाचें नांव ठेवावें. जसें चार मुली बसलेल्या असल्यास एकीनें आपलें नांव अंजिरी, एकीनें किरमिजी, एकीनें हिरवी, एकीनें पिवळी, असें नांव ठेवावें. नांवें ठेवावयाचीं तीं आपापसांत हळू ठेवावीं. चोरास कळूं देऊं नयेत. नंतर चोरानें ह्मणावें—

“ राजवाड्यांतील राजपुत्राची टोपी हरवली. कोणी ह्मणतात माकडामारखी होती, कोणी ह्मणतात पिवळी ( अथवा दुसऱ्या वांटेल त्या रंगाचें नांव द्यावें ) होती.”

याप्रमाणें चोर मुलीनें म्हटल्यावर, तिनें घेतलेल्या रंगाचें नांव जर एखाद्या मुलीनें आपणांस ठेविलें असेल, तर तिनें उठून उभें राहिलें



पाहिजे. ती उभी न राहिल्यास चोरानें तिला शिक्षा करावी. म्हणजे तिला जवळ बोलावून तिच्याकडे कांहीं जिन्नस देऊन “ जा, तिकडे रड, ” “ जा, तिकडे बस, ” असें कांहींतरी करण्यास तिला सांगावें. मग तिनें आपल्या जागेवरून उठून जरा दूर जाऊन सांगितल्याप्रमाणें करावें. नंतर चोरानें तिला ये म्हणून बोलवावें. मग तिनें चोरा-जवळ जाऊन, त्यानें दिलेली वस्तू त्याजला द्यावी व आपल्या मूळच्या जागेवर जाऊन उभें रहावें.

चोरानें घेतलेल्या रंगाचें नांव जर कोणत्याच मुलीनें ठेविलेलें नसेल, तर बसलेल्या मुलीपैकीं पहिलीनें म्हणजे चोराच्या हाताकडे जी मुलगी असेल तिनें ह्मणावें—

“ आयसर, होयसर, नायसर, \* \* सर ” ( शेवटील सर मार्गे फुल्या घातल्या अर्हेत तेथें आपल्या उजव्या हाताकडे जी मुलगी असेल तिनें ठेवलेल्या रंगाचें नांव घेतलें पाहिजे. जसें तिनें “ गुलाबी ” असें नांव ठेविलें असेल तर “ गुलाबीसर, ” “ हिरवी ” असें ठेविलें असेल तर “ हिरवीसर ” ह्याप्रमाणें).

याप्रमाणें पहिल्या मुलीनें दुसरीचें नांव घेतल्यावर तिनें उठून उभें रहावें. नंतर चोरानें पुनः “ राजवाड्यांतील राजपुत्राची, ” इत्यादि पूर्वी-प्रमाणें म्हणावें. रंगाचें नांव मात्र वाटेल तें ध्यावें. तें नांव कोणाचेंच न निघाल्यास दुसऱ्या मुलीनें पहिल्याप्रमाणेंच “ आयसर, ” “ होयसर, ” इत्यादि म्हणून आपल्या उजव्या हाताकडे जी मुलगी असेल, तिचें ठेवलेलें नांव त्याच्या पुढें “ सर ” हा शब्द लावून ध्यावें. मग तिसऱ्या मुलीनें उठून उभें रहावें. याप्रमाणें पुढेहि चांदावयाचें. बसलेल्या मुलीपैकीं शेवटच्या मुलीची पाळी आली की, तिनें पहिल्या मुलीचें नांव ध्यावें.

एखाद्या मुलीचें नांव चोराकडून उच्चारिलें गेल्यामुळें ती उठून उभी राहिली असल्यास, तिच्या वरच्या मुलीनें तिचें नांव न घेतां तिच्या खालच्या मुलीचें नांव घ्यावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, वसलेल्या सर्व मुली उभ्या झाल्या कीं खेळ पुरा होतो.

## झुण्णा.

### विहिणी-विहिणी. हंडा हंडापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—तीन किंवा त्यांहून जास्त.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलीपैकीं दोघींनीं विहिणी-विहिणी म्हणजे एकीनें मुलाची आई व एकीनें मुलीची आई व्हावें; व बाकींच्यांनीं मुलीच्या आईच्या सोबतिणी व्हावें.

नंतर मुलाच्या आईनें एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व मुलीच्या आईनें आपल्या सोबतिणींसह तिच्यापासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. मग मुलीची आई व तिच्या सोबतिणींनीं एकदां कपाळ्यास टीच लावीत व एकदां टाळी वाजवीत पुढील गाणें म्हणत एकेक पाऊल पुढें टाकीत मुलाच्या आईजवळ यावें :—

### गाणें.

झुण्णा बाई झुण्णा । झुण्णा घालूं रात्रीं ॥  
 दिवीयांच्या ज्योती । मार्णिकाच्या वाती ॥  
 राजा बोलाविता । कंगण्या घडावीतो ॥  
 आजी इथें बसा । आजी तीथें बसा ॥  
 साखर शेला ने ना । हंडा हंडा पाणी ॥  
 शिंपी शिंपी लोणी । पाईचा वाळा खुळ खुळ ॥  
 नाकचें मोतीं झुळ झुळ ॥

मुलाच्या आईजवळ आल्यानंतर, तिला मुलीच्या आईने म्हणावें—

“चलाहो विहिणी न्हायाला.”

**मुलाची आई**—काय आणलें बसायला?

**मुलीची आई**—डुकर.

**मुलाची आई**—मी नाही येत.

नंतर मुलीची आई व तिच्या सोबतिणीं या सर्वांनीं मिळून म्हणावें कीं—

“आळा गोटा । निळा गोटा । पदरीं बांधला । सागर गोटा ।

विहिणबाईचा ( पाय आपटून ) ठणकाराच मोठा ॥”

नंतर मुलीच्या आईने आपल्या सोबतिणींसह आपल्या मूळच्या जागीं जावें व पहिल्याप्रमाणेंच गाणें म्हणत, मुलाच्या आईजवळ येऊन तिला न्हायाला. बोलवावें. मग मुलाच्या आईने पुनः “काय आणलें बसायला?” असें विचारावें व मुलीच्या आईने तिला “गाढव” असें उत्तर द्यावें. हें उत्तर ऐकतांच मुलाच्या आईने पूर्वीप्रमाणेंच “मी नाही येत” असा जबाब द्यावा. मग मुलीच्या आईने “आळा गोटा । निळा गोटा ।” इत्यादि पुनः म्हणून आपल्या मूळच्या जागीं जावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें मुलीच्या आईने चार पांच वेळ मुलाच्या आईजवळ तिला न्हायाला नेण्यासाठीं यावें, व तिनें “काय आणलें बसायला?” असें विचारिलें कीं “गाढव,” “बैल,” “उंट,” वगैरे उत्तरे द्यावीं. कांहीं वेळ असें केल्यावर शेवटीं तिला “पालखी” असें उत्तर द्यावें. तें ऐकतांच मुलाच्या आईने “येतें” असें म्हणावें.

नंतर मुलीची आई व तिची एक सोबतीण यांनीं आपल्या हाताची पालखी\* करून तींत मुलाच्या आईस बसवून तिला कांहीं अंतरावर

नेऊन जमिनीवर बसवावें. मग मुलीच्या आईनें मुलाचे आईस विचारावें—

“ तुम्हाला पैठणी कसली पाहिजे ? ”

मुलाची आई—हिरवी.

मुलीची आई व तिच्या सोबतिणी—“ दे रे गाढवा तुझेच कातडं. ”

इतकें झाल्यावर मुलीच्या आईनें पुनः आपल्या विहिणीस विचारावें—

“ तुम्हाला चोली कसली पाहिजे ? ”

मुलाची आई—हिरवी.

मुलीची आई व तिच्या सोबतिणी—“ दे रे पोपटा तुझेच कातडं. ”

नंतर मुलीच्या आईनें मुलाच्या आईस न्हाऊं घालून ( लुटुपुटीचें ) जेऊं घालावें. असें झालें म्हणजे खेळ पुरा होतो.

## सास्वा-सूना.

### शिकें.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा जास्त.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुली चारच असल्यास, त्यांपैकीं दोघींनीं एकमेकींसमोर उभें राहून हात वर करून एकमेकींच्या बोटांत बोटें अडकवून ठेवावीं, म्हणजे तें शिकें होतें व खेळणाऱ्या मुलींची संख्या चारापेक्षां जास्त असल्यास, तीन अथवा अधिक मुलींनीं एकमेकीं पासून थोडथोड्या अंतरावर वाटोळें उभें राहून एकमेकींचे हात वर करून त्यांत एकमेकींचीं बोटें अडकवून टाकावीं म्हणजे तें शिकें समजावयाचें.

खेळणाऱ्या मुलीपैकीं दोन शिवाय करून बाकींच्यानीं शिकें व्हावें,  
व राहिरेल्या दोघीपैकीं एकांनै सासू व दुसरीनै सून व्हावें. नंतर  
सासूनै शिक्याग्वालीं स्वयंपाक करण्यास म्हणून वसून—

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—लाकडें आण, लाकडें.

सून—माकडें आणूं, गाकडें ?

सासू—अग, लाकडें, लाकडें.

सून—वरं हीं घ्या लाकडें.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—पीठ आण, पीठ

सून—मीठ आणूं, मीठ ?

सासू—अग, पीठ, पीठ.

सून—हें घ्या पीठ.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—मीठ आण, मीठ.

सून—पीठ आणूं, पीठ ?

सासू—अग मीठ, मीठ.

सून—हें घ्या मीठ.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—गोंवऱ्या आण, गोंवऱ्या.

सून—मोहऱ्या आणूं, मोहऱ्या ?

सासू—अग, गोंवऱ्या आण, गोंवऱ्या.

सून—ह्या घ्या गोंवऱ्या.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—मोहऱ्या आण, मोहऱ्या.

सून—गोंवऱ्या आणूं, गोंवऱ्या?

सासू—अग, मोहऱ्या, मोहऱ्या.

सून—ह्या ध्या मोहऱ्या.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—जेवायला ये जेवायला.

सून—खेळायला जाऊं, खेळायला?

सासू—अग, जेवायला, जेवायला.

सून—ही आलें जेवायला.

वरील संवादांतांल सर्व गोष्टी लुटुपुटीच्याच कराव्या, व जेवणहि लुटुपुटीचेंच करारें नंतर—

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—उष्टीं काढ, उष्टीं.

सून—गोष्टी सांगूं, गोष्टी?

सासू—अग उष्टीं काढ, उष्टीं.

मग सुनेनें लुटुपुटीचींच उष्टीं काढावीं नंतर—

सासू—सूने, सूने, याच्यांत (शिक्ष्यात) दहीं दूध झांकून ठेविलें आहे. “मी जातें धुवायला” असें म्हणून सासूनें धुणीं धुवायास म्हणून शिक्ष्यापासून कांहीं अंतरावर जावें, ती गेल्यावर सूनेनें दरवाज्यास कडी घालून शिक्ष्यावरील दहीं दूध खवें, मग सासूनें दरवाज्याबाहेर धुणीं धुवून घेऊन येऊन —

सासू—सूने, सूने, दार उघड.

सून—हात नाही पोहोचत.

सासू—उंटावर चढ.

सून—हात नाही पोहोचत.

सासू—हत्तीवर चढ.

सून—हात नाही पोहोचत.

सासू—मुंगीवर चढ.

मग सूनेने मुंगीवर चढून दार उघडावे. नंतर सासूने आंत येऊन शिक्क्यावर दही दूध आहे कां नाही तें पहावे व तें तेथें नाही असें पहून—

सासू—याच्यांतलें दही दूध काय झालें ?

सून—मांजणें खाल्लें.

सासू—आलें कुठून ?

सून—चुलीतून.

सासू—गेळें कुठून ?

सून—वईटातून.

सासू—तुझी जीभ पाहूं !

मग सूनेने आपली जीभ दाखवावी. नंतर—

सासू—तूंच ग तूंच सून चोरटी.

सून—सासू पळपुटी.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—तुझ्या पायांतले वाळे काय ग झाले, काय ग झाले ?

सून—धाकट्या दिराचं लगान झालं त्याला हो दिले,  
त्याला हो दिले.

याप्रमाणें सासूनें एकामागून एक याप्रमाणें निरनिराळ्या दागिन्यांचीं नांवें घेऊन सूनेंस विचारवें, व सूनेंनें तिच्या सर्व प्रश्नांस “धाकड्या दिराचें लगीन झालें त्याला हो दिले” हेंच उत्तर द्यावें. याप्रमाणें कांहीं वेळ चालल्यानंतर खेळ पुरा होतो.

## पकानें.

**खेळणारणींचीं संख्या.**—वाटेल तितकी पण सभ असावी.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्या मुलींनीं आपले दोन समान पक्ष करून, प्रत्येक पक्षांतील मुलींनीं एकमेकींपासून तीन तीन, चार चार, हातांच्या अंतरावर समोरासमोर बसावें. नंतर एका पक्षांतील मुलींनीं कोणतें **पकान्न** करावयाचें तें आपसांत ठरवून तें करावें, म्हणजे खरोखर तें **पकान्न** करीत असतांना ज्या ज्या कृति कराव्या लागतात त्या सर्व कृति हातांनीं केल्यासारखें करावें. उदाहरणार्थ, एका पक्षांतील मुलींनीं **पुरण-पोळ्या** करावयावें ठरविलें आहे असें समजू. आतां ह्या पक्षांतील सर्व मुलींनीं **पुरण-पोळ्या**स लागणारे सर्व सामान तयार करण्यापासून तों **पुरण-पोळ्या** भाजून तयार होईपर्यंतच्या सर्व कृति हातांनीं करून दाखविल्या पाहिजेत.

आतां **पुरण-पोळ्या** करावयाच्या म्हणजे एकीनें आपण हरभरे भरडून डाळ करीत आहेसें दाखवावें व एकीनें आपण डाळ शिजवीत आहेसें दाखवावें. एकीनें आपण कणिक मळीत आहे असें दाखवावें. एकीनें आपण पोळ्या लाटीत आहे असें दाखवावें व एकीनें आपण पोळ्या भाजीत आहे असें दाखवावें. खेळणाऱ्या मुली थोड्या असल्यास एकाच मुलीनें एका मागून एक याप्रमाणें जास्त कृति करून दाखवाव्या.



वर सांगितल्याप्रमाणें एका पक्षांतील मुलींनीं पोळ्या करून दाख-  
विल्यावर, दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं त्यांनीं कोणतें पक्कान केले तें  
सांगितलें पाहिजे; तें त्यांनीं बरोबर न सांगितल्यास त्यांनीं पक्कानें  
करावयाचीं, नाहीतर पुनः पाहिल्याने ज्यांनीं केलीं त्यांनींच करावयाचीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें निरनिराळीं पक्कानें करून हा खेळ पाहिजे  
तेवढा वाढवितां येतो.

### टक्याचें भांडण.

खेळणारणींची संख्या.—तीन अथवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर ओळीनें  
बसावें. नंतर त्यांपैकीं पहिल्या मुलीनें दुसरीस म्हणावें—

“कोण म्हणते टक्का घेतला?”

मग दुसरीनें तिसरीस नांव घेऊन म्हणावें—

“\* \* म्हणते टक्का घेतला.”

नंतर तिसरीनें दुसरीस विचारावें—

“कां ग \* \* टक्का घेतलास?”

इतकें झाल्यावर चौथ्या मुलीनें “कोण म्हणते टक्का घेतला?” येथ-  
पासून सुरवात करून खेळ पुढें चालवावा.

पुढेहि पहिल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें.

### साड्यामाड्या.

साड्यामाड्या पापुड्या.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींपैकीं एका मुलीनें पुढारी

व्हावें, व बाकींच्यानीं एका रांगेनें उभें रहावें. नंतर पुढारी मुलीनें कोणातरी एका मुलीच्या डोक्यावर हात वाजवीत म्हणावें—

साड्यामाड्या पापूड्या । \* \* ( तिचें नांव घेऊन )

चों लेंकें माकूड्या । \* \* गेलो हुल्ला ।

हुल्लाहुन आणल्या सालुंक्या ॥ सालुंक्याला नाहीं दोर ।

\* \* चा नवरा पक्का चोर ॥

नंतर पुढारी मुलीनें पुनः म्हणावें—

“ \* \* तुझ्या नवऱ्याची वाट कोणती ? ”

तिनें वर बोट दाखवावें. मग पुढारी मुलीनें म्हणावें—

“ थू, थू, थू, सोन्या रुप्याची वाट.”

नंतर बाकींच्या मुटोपेंकीं कोणीतरी एकीनें पायांची चुळ कगवी व दुसरीनें तिच्यावर लुटुपुट्टीच्या पोळ्या भाजून, त्या झांकून ठेवल्या सारख्या करून, बाहेर म्हणून जरा वाजूम जावें. इकडे जिला नवऱ्याची वाट विचारली असेल त्या मुलीनें त्या पोळ्या खाल्ल्यानंतर बाहेर गेलेल्या मुलीनें आंत यावें व पोळ्या नाहांत असे पाहून तिच्या विचारावें—

“ यांतल्या पोळ्या काय झाल्या ? ”

आं० — मांजरीनें खाल्या.

बा० — “ आलें कुठून ? ”

आं० — चुलींतून.

बा० — “ गेलें कुठून ? ”

आं० — वडलांतून.

बा० — “ तुझी जीभ पाहूं ? ”

मग \* \* नें आपली जीभ दाखवावी, ती पाहिल्यावर पोळ्या भाजणाऱ्या मुलीनें म्हणावें—

“ तूच ग तूच. ”

इतकें झालें कीं खेळ पुरा होतो.

## आंधळी कोशिंजीर\*.

खेळणारणींची संख्या.—चारपासून दहापर्यंत.

साहित्य.—एक हातरुमाल.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण घावें. नंतर चोर झालेल्या मुलीचें दोन्ही डोळे तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीने हातरुमालानें गच्च बांधावे.

वर सांगितल्याप्रमाणें चोर मुलीचे डोळे बांधल्यावर, इतर मुलींनीं तिच्या सभोंवतीं इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणें फिरत रहावें व असें करीत असतां मधून मधून चोर मुलीस हळूच शिवून पळून जावें. इतर मुली याप्रमाणें करीत असतां, चोर मुलीनें त्यांपैकीं एखाद्या मुलीस धरण्याचा यत्न करीत असवें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, चोर मुलीनें एखाद्या मुलीस धरलें कीं, तिच्यावरून चोरपण निवून तें, तिनें जिला धरलें असल, तिच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## लंगडी कोशिंजीर\*.

खेळणारणींची संख्या.—वाढेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण घावें. नंतर एका हातरुमालानें चोराचे दोन्ही पाय, त्यास इकडे तिकडे सरकतां न येईल अशा रीतीनें बांधावे. मग सुटलेल्या सर्व मुलींनीं चोरासभोंवतीं इकडून तिकडे तिकडून इकडे धांवत चोरावर थपडा माराव्या, व चोरानें त्यांस शिवण्याचा प्रयत्न करावा. याप्रमाणें चाललें असतां, चोर मुलगी एखाद्या मुलीस शिवपी कीं, तिच्याकडून चोरपण निवून तें, ती

\* हे खेळ लहान मुलें देखील खेळतात.

जिला शिवली असेल, तिच्यावर जातें. मग पहिल्या चोराचे पाय सोडून, मग ह्या दुसऱ्या चोराचे पाय बांधावे व पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळ चालवावा.

## टिकल्यापाणी.

**खेळणारणींची संख्या.**—वाटेल तितकी.

**खेळण्याची रीत.**—ह्या खेळांत एक पुढारी मुलगी लागते व एकीवर राज्य द्यावें लागतें. जी मुलगी सर्वांत मोठी असेल, तिने पुढारी व्हावें, व सर्वांनुमते कोणातरी एका मुलीवर राज्य द्यावें.

नंतर जिच्यावर राज्य दिलें असेल, तिच्या शिवाय बाकीच्या सर्व मुलींनीं एकाकडे जाऊन आपणांस कांहींतरी नांव ठेवावें. पुढारी मुलीस मात्र नांव ठेवण्याचें कारण नाही.

नांवें ठेवून झाल्यानंतर पुढारी मुलीनें, ज्या मुलीवर राज्य दिलें असेल, तिचे डोळे आपल्या दोन्ही हातांनीं तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीने झांकून धरावे, व तोंडानें पुढें लिहिल्याप्रमाणें म्हणावें:—

“ चिमणीनें यावें । टिचकी मारून जावें ॥ ”

मग जिनें आपणास चिमणी हें नांव ठेविलें असेल, त्या मुलीनें राज्य देणाऱ्या मुलीच्या डोकीवर हळूच टिचकी मारावी. मग राज्य देणाऱ्या मुलीनें टिचकी कोणी मारली तें सांगावें. तें तिला बरोबर सांगतां न आल्यास तिच्यावर राज्य कायम रहातें. मग पुढारी मुलीनें पुनः म्हणावें—

“ सुंदरीनें यावें । टिचकी मारून जावें ॥ ”

नंतर जिनें सुंदरी हें नांव आपणांस ठेविलें असेल, तिनें राज्य देणाऱ्या मुलीच्या डोकीवर टिचकी मारावी, व राज्य देणाऱ्या मुलीनें टिचकी कोणी मारिली, तें ओळखावें. तें तिनें न ओळखल्यास पुनः

वर सांगितल्याप्रमाणें चालावयावें; व ओळखल्यास तिच्यावरून राज्य निवून, तिनें जिला ओळखलें असेल, तिच्यावर जातें. मग पुढें वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळ चालतो.

## आगिन पासोडा.

**खेळणारणींची संख्या.**—सहा अथवा त्याहून जास्त पण सम.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्या मुलींनीं आपले दोन समान पक्ष करावे व प्रत्येक पक्षांत एकेका मुलीस पुढारी नेमावें. नंतर दोन्ही पक्षांनीं दोन बाजूस जाऊन आपणांपैकीं प्रत्येक मुलीस कांहीं तरी निर-  
निराळें नांव ठेवावें.

नांवें ठेवणें झाल्यानंतर पुढारी मुलींनीं एक पासोडी अगर दुसऱ्या कस-  
लाहि लांब रुंद कपडा घेऊन त्याचीं दोन बाजूंचीं दोन टोंकें हातांत धरून उभें राहवें. याप्रमाणें धरलेल्या कपड्यास “आगिन पासोडा” असें म्हणतात. आगिन पासोड्याच्या दोन बाजूस दोन्ही पक्षांच्या मुलींनीं उभें रहावें.

नंतर कोणत्यातरी एका पक्षांतील पुढारी मुलीनें आपल्या पक्षांतील कोणत्यातरी एका मुलीचें ठेवलेलें नांव घ्यावें. तें ऐकतांच तें जिचें नांव असेल त्या मुलीनें आगिन पासोड्याजवळ येऊन उभें राहवें. नंतर दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं पडद्याजवळ आलेली मुलगी कोण आहे तें सांगितलें पाहिजे. तें त्यांनीं बरोबर सांगितल्यास पडद्याजवळील मुलीनें त्यांच्यांत जाऊन मिसळावें. न सांगितल्यास त्यांच्यापैकीं एका मुलीनें पडद्याजवळील मुलीच्या पक्षांत मिसळावें.

प्रत्येक पुढारी मुलीनें आळीपाळीनें आपल्या पक्षांतील वाटेल त्या एकेका मुलीस आगिन पासोड्याजवळ बोलवावें, व दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं ती कोण आहे, तें ओळखावें.

याप्रमाणें चाललें असतां एका पक्षांतील सर्व मुली दुसऱ्या पक्षांत जाऊन मिसळल्या कीं खेळ पुरा होतो.

## गेंद गेंद शिवा गेंद.



गेंद गेंद शिवा गेंद.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण द्यावें. नंतर सुटलेल्या मुलींपैकीं एका मुलीनें पुढारी व्हावें व एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व चोरानें तिच्या मांडीवर डोकें उपडें ठेवून तिच्या पुढ्यांत बसावें. नंतर पुढारी मुलीनें आपल्या दोन्ही हातांनीं चोर

मुलीचे दोन्ही डोळे तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें गच्च झांकून धसवे व म्हणावें:—

“ गेंदरे गेंद शिवा गेंद । तुझ्या मनांत कोण आहे ? ”

तिनें असें म्हटल्यावर सुटलेल्या मुलीपैकीं एकीनें चोराजवळ जाऊन त्याच्या पाठीवर आपल्या उजव्या हाताचें एक बोट ठेवावें. मग चोर मुलीनें तर्कानें कोणी बोट ठेविलें असेल तिचें नांव सांगितलें पाहजे. तें तिनें बरोबर सांगितल्यास तिच्यावरून चोरपण निवून तें जिचें नांव असेल तिच्यावर जातें.

चोरानें सांगितलेलें नांव बरोबर न उतरल्यास, ज्या मुलीनें चोराच्या पाठीवर बोट ठेविलें असेल, तिनें कोठें तरी जाऊन लपून बसावें. मग पुढारी मुलीनें पुनः “ गेंद रे गेंद ” इत्यादि म्हणावें, व तिनें तसें म्हणतांच, दुसऱ्या एका मुलीनें येऊन चोराच्या पाठीवर बोट ठेवावें. तिचेहि नांव चोरास बरोबर सांगतां न आल्यास तिनेंहि जाऊन लपावें.

याप्रमाणें चोर मुद्दगी क्रमानें सर्व मुलींचीं नांवें सांगायचास चुकली कीं अर्थात् सर्व मुलींस लपावें लागत. सर्व मुली लपल्यावर पुढारी मुलीनें चोराचे डोळे सोडावे, व पुढें लपंडावाप्रमाणें खेळावें.

एका मुलीवरून चोरपण निवून तें दुसऱ्या मुलीवर गेलें कीं पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ सुरू होतो.

## छप्पापाणी\*.

### छापापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्व मुलींनीं चकून एकीवर चोरपण घावें. नंतर उतरलेल्या मुलींनीं इकडे तिकडे पळत सुटावें, व चोरानें

\* हा खेळ कधी कधी मुलेही खेळतात.

त्यांस धरण्यासाठी त्यांच्या मागे धांवावे. याप्रमाणे धांवाधांव पळापळ चालली असता, आपण आतां चोराच्या हातीं लागतों, असें एखाद्या मुलीस वाटल्यास तिनें (१) खालीं बसावे, किंवा (२) ओणवे व्हावे. कारण बसलेल्या अगर ओणव्या मुलीस चोरानें शिवतां कामा नये, असा ह्या खेळांत नियम आहे. दोन मुली ओणव्या असतां जर चोरस त्या दोघांसहि दोन्ही हातांनीं एकदम शिवतां आले तर “ कावड\* ” झाली असें ह्मणतात. कावड झाली ह्मणजे चोरावरून चोरपण निघतें, व ज्या दोघांस तो शिवला असेल, त्यांपैकीं एकीस चोर ठरविण्यासाठीं तिसरी एक मुलगी त्या दोघांच्या मदतीस जाते. मग ह्या तिची मुली चकतात, व चोर कोण ते ठरवितात.

“ कावड ” न होतां जरी खेळतां खेळतां चोर एखाद्या मुलीस शिवला, तरी त्याच्यावरून चोरपण निवून, ते तो मिळा शिवला असेल, तिच्यावर जातें. मग पुनः पळापळ सुरू होते, व पूर्वीप्रमाणे खेळ चालतो.

## उठी का वेठी.

खेळणारणींची संख्या.—पांच किंवा जास्त.

राज्य देणें.—सर्व मुलींनीं एकमेकांस लागून वाटोळें उभें रहावें. नंतर त्यांपैकीं एकीनें आपल्या डाव्या हाताकडच्या मुलींपासून सुरवात करून ( १ ) अडम. ( २ ) तडम. ( ३ ) तडतड. ( ४ ) बाजा. ( ५ ) हुक्का. ( ६ ) चिक्का. ( ७ ) मास. ( ८ ) करवंद. ( ९ ) जावी. ( १० ) फुल्ला. याप्रमाणें शब्द उच्चारित प्रत्येक शब्दास एक मुलगी, याप्रमाणें आपणामुद्दां सर्व मुली मोजीत जावें, मोजतां मोजतां

\* बरील “ कावड ” मुलांच्या खेळांतील “ कावडी ” पक्षां निराळी होय.



सर्व मुलींपैकी ज्या मुलीवर “ फुला ” हा शब्द येईल, ती मुलगी उत्तरी असें समजावें. उतरलेल्या मुलीनें बाकींच्यांतून निघून एकीकडे व्हावें. नंतर मोजणाऱ्या मुलीनें उतरलेल्या मुलीच्या पुढच्या ( उजव्या हाताकडच्या ) मुलीपासून पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें मोजावें. याप्रमाणें एक शिवाय करून बाकी सर्व मुली उतरेपर्यंत करावें; जी एक उतरल्यावांचून राहिल तिच्यावर राज्य आलें, किंवा ती चोर झाली असें समजावें.

**खेळण्याची रीत.**—नंतर उजवलेल्या मुलीपैकीं एकीनें चोरास विचारावें—

“ उठी का बेठी ? ”

**चोर**—“ उठी ” किंवा “ बेठी ” ह्मणावें.

**उज०**—तांक का रोटी ?

**चोर**—रोटी किंवा तांक असेंहि ह्मणावें.

**उज०**—उभ्यानें टिपणार का बसल्यानें टिपणार ?

**चोर**—“ उभ्यानें ” किंवा “ बसल्यानें ” असेंहि ह्मणावें.

वरील संवादांत चोरानें उभ्यानें असें सांगितलें असल्यास, त्यानें इतर मुली उभ्या असतांनाच त्यांस टिपलें पाहिजे. बसलेल्या असतांना शिवतां नये. तसेंच चोरानें “ बसल्यानें ” असें ह्मटलें असल्यास इतर मुली बसलेल्या असतांनाच त्यांस शिवलें पाहिजे.

चोराचा व उतरलेल्या मुलीचा संवाद झाल्यानंतर उतरलेल्या मुलींनीं पळूं लागावें, व चोरानें त्यांस शिवण्यासाठीं त्यांच्यामागे लागावें.

चोर एखाद्या मुलीस अगदीं शिवण्याच्या बेतांत आला कीं, जर चोरानें “ उभ्यानें ” असें ह्मटलें असेल तर तिनें एकदम खाली बसावें; व “ बसल्यानें ” असें ह्मटलें असेल तर उभें रहावें ह्मणजे

चोरास तिला शिवतां यावयाचें नाहीं. चोरानेंहि सर्व मुलींच्या हाल-  
चालीकडे बारकाईनें लक्ष्य देत असावें, व एखादी मुलगी बेसावध  
दिसतांच तिला एकदम जाऊन शिवावें,

वर सांगितल्याप्रमाणें झटापट चालली असतां चोर मुलगी एखाद्या  
मुलीस शिवली कों, तिच्यावरून चोरपण निघून ती जिला शिवली  
असेल तिच्यावर जातें. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

## आप्पा-धोप्पा.

### आप्पा धप्पा.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—आरंभी “ उठी का बेठी ” ह्या खेळांत  
सांगितल्याप्रमाणें पुढील शब्दांनीं एका मुलीवर चोरपण द्यावें :—

( १ ) आप्पा. ( २ ) धोप्पा. ( ३ ) वेणीवेणी. ( ४ ) गोप्पा.  
( ५ ) आणा. ( ६ ) दोर. ( ७ ) बांधा. ( ८ ) चोर. ( ९ ) एकण.  
( १० ) मेकण. ( ११ ) कचरा. ( १२ ) मोर. ( १३ ) आग.  
( १४ ) बाग. ( १५ ) चित्तर. ( १६ ) साग. ( १७ ) भाऊ.  
( १८ ) बीज. ( १९ ) खंडी. ( २० ) कीस. ( २१ ) उतरलं.  
( २२ ) तावल. ( २३ ) तवसं. ( २४ ) किल्यांत. ( २५ ) जाऊन.  
( २६ ) वैस.

नंतर उतरलेल्या मुलीपैकीं एकीनें पुढारी व्हावें, व बाकीच्यांनीं  
पाठीमागे दोन्ही हात धरून जमिनीवर रांगेनें बसावें व चोरानें त्याच्या-  
समोर कांहीं अंतरावर बसावें. मग पुढारी मुलीनें एक लहान खडा  
हातांत घेऊन, तो हात उतरलेल्या प्रत्येक मुलीच्या अंगावरून फिरवावा,

व असें करीत असतां हळूच चोराच्या लक्ष्यांत न येऊं देतां खडा एकाद्या मुलीच्या हातांत द्यावा. नंतर चोरानें खडा कोणाजवळ दिला तें सांगितलें पाहिजे.

चोर मुलीनें खडा कोणाजवळ आहे, तें बरोबर सांगितल्यास तिच्यावरून चोरपण निवून, तें जिच्याजवळ खडा दिला असेल, तिच्यावर जातें. चोर मुलीस तें बरोबर सांगतां न आल्यास तिला “ एक महिन्याची गर्भार ” असें झणतात, व तिच्या वरचें चोरपण कायम राहतें. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खडा लपवितात. ह्या दुसऱ्या खेपेस जर चोर मुलगी, तो कोणाजवळ आहे तें सांगावयास चुकलो तर तिला “ दोन महिन्याची गर्भार ” असें झणतात. ह्याप्रमाणें क्रमानें नऊ वेळ चोर मुलगी खडा कोणाकडे दिला, तें सांगावयास चुकल्यास ती “ नऊ महिन्यांची गर्भार ” होते.

चोर मुलगी नऊ महिन्यांची गर्भार झाल्यानंतर उतरलेल्या मुलीपैकीं एका मुलीनें तिचे डोळे आपल्या हातांनीं झांकून धरावे, व दुसरीनें मातीचे लहान लहान नऊ ढांग करून त्यांपैकीं एका ढांगांत तो खडा पुरून ठेवावा. खडा पुरून ठेवल्यावर चोर मुलीचे डोळे सोडावे. मग चोर मुलीनें कोणत्या ढांगांत खडा पुरला आहे तें सांगितलें पाहिजे. तें तिनें बरोबर सांगितल्यास खेळ संपतो; न सांगितल्यास तिच्यावरच चोरपण राहून पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## खांब खांबोळ्या.\*

### तातुंबा. आखोमाखो.

खेळणारणींची संख्या.—खांबांच्या संख्ये इतकी.

हा खेळ ज्या ठिकाणीं खांबाचें दालन ( विशेषतः मोकळ्या खांबाचें दालन) असेल, त्या ठिकाणीं खेळला पाहिजे. तात्पर्य, ह्या खेळांत धरण्यास मुख्य खांब पाहिजेत.

\* हा खेळ लहान मुलें फार करून खेळतात.

खेळण्याची रीत.—प्रथम “ उठी का वेठी ” ह्या खेळांत सांगितल्याप्रमाणें खालील शब्दांनीं चोर कोण तें ठरवावें :—

( १ ) अचकन्. ( २ ) दचकन्. ( ३ ) गिरिगिरि. ( ४ ) कचकन्. ( ५ ) दगडा. ( ६ ) जोर. ( ७ ) दगडार्ची. ( ८ ) कणसें. ( ९ ) नेलें. ( १० ) चोरा. ( ११ ) ऊठ ऊठ. ( १२ ) मोरा.

चोर कोण तें ठरल्यावर उतरलेल्या मुलींपैकीं प्रत्येकीनें एकेक खांब धरावा, ह्मणजे खांबास लागून उभें रहावें, व चोरानें “ खांब खांबोळ्या, देरे आंबोळ्या ” असें ह्मणत, पहिल्या खांबापासून शेवटच्या खांबापर्यंत इकडून तिकडे तिकडून इकडे याप्रमाणें फिरत रहावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें चोर फिरत असतां, खांबावरील मुलींनीं खांब बदलीत असावें, ह्मणजे एकीनें दुसरीच्या खांबावर जावें, व दुसरीनें तिच्या खांबावर यावें.

खांबाची अदलाबदल चालली असतां, संधी साधून चोरानें, एकाद्या खांबावरील मुलगी दुसऱ्या खांबावर जात असतां, तिचा खांब आपण धरून बसावें.

ह्याप्रमाणें चोर मुलीनें खांब धरल्यावर ती मोकळी होते, व जी मुलगी खांबावांचून राहील ती चोर होते. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

## चार कोंपरे.

हा खेळ खांबखांबोळ्याचाच एक प्रकार आहे. हा खेळ ज्या ठिकाणीं चार ग्रांब आहेत अशा ठिकाणीं खेळतां येतो. यांत पांचच मुलींचा समावेश होतो.

ह्या खेळांत जी मुलगी चोर होते तिचे डोळे बांधतात व बाकीच्या चौथी चार खांब धरून उभ्या राहतात. नंतर ह्या चौथी मुली एकेमेकींचे खांब बदलीत राहतात व चोर मुलगी एकेका खांबाजवळ जाऊन तेथे असलेल्या मुलीस धरते, व ती अमुक आहे ह्मणून तिचे नांव घेते. चोर मुलगी खांबाजवळ जाऊन तिने तेथे असलेल्या मुलीस धरले की त्या खांबावरील मुलीने चोर मुलीने आपले नांव ओळखेपर्यंत खांब सोडतां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणे खेळ चालला असतां, चोर मुलीने एखाद्या मुलीचे नांव बरोबर सांगितले की, तिच्यावरून चोरपण निघून जिचे नांव तिने सांगितले असेल तिच्यावर जाते. मग पुनः पूर्वीप्रमाणे खेळ चालतो.

## बेडका बेडका पाय धर.

**खेळणारणींची संख्या.**—वाटेक तितकी.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी जमिनीवर एक तळें, ह्मणजे खडूने एक वाटोळें रंगण काढावे, व त्यास लागून बाहेर एक शीळ व आंत एक बेडकाचे दार काढावे.

नंतर खेळणाऱ्या मुठीपैकीं एकीने बेडूक व्हावे व तळ्यांतील बेडकाच्या घरांत जाऊन पावले टेंकून बसावे. नंतर दुसऱ्या मुलीने शिऱेवर बसून कोणी धुणे, कोणी भांडी घासणे, वगैरे कामे आपण करीत आहों असे दाखवावे, व त्या तसे करीत असतां बेडकाने उडी मारून, त्यांतील कोणातरी मुलीस धरून तळ्यांत न्यावे. नंतर बाकीच्या मुलींनीं तळ्यासभोंवतीं इकडे तिकडे उभे राहून आपापला एकेक पाय तळ्यावर धरीत “ बेडका, बेडका पाय धर ” असे ह्मणत इकडे तिकडे

जात येत असावें, व त्या ह्याप्रमाणें करीत असतां, वेडकानें त्यांस शिव-  
प्याचा प्रयत्न करीत असावें. मात्र त्यानें तळ्यांतूनच त्यांस शिवलें-  
पाहिजे. तळ्याबाहेर जातां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणें चाललें असतां, बेडूक ज्या मुलीस शिवतो  
ती मुलगी बेडूक होते व तिला तळ्यांत जावें लागतें. मग हा नवीन  
झालेला बेडूक व पहिला बेडूक मिळून दोघेहि बाहेरील मुलींस शिव-  
प्याचा यत्न करितात. ह्याप्रमाणें जसजसे नवे नवे बेडूक होतात तसतसे  
ते तळ्यांत जातात, व तळ्याबाहेरील मुलींस बेडूक करण्याचा प्रयत्न  
करितात. सर्व मुली बेडूक झाल्या कीं खेळ पुरा होतो.

## सुसरांचा खेळ.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेळ तितकीं.

खेळण्याची रीत.—प्रथम जमिनीवर मागील खेळांत सांगितल्या-  
प्रमाणें एक तळें काढावें. नंतर एक मुलगी सुसर होते, व तळ्यांत  
बसते, व बाकींच्या मुली तळ्यावर धुर्गी धुवूं लागतात. त्या धुर्गी धूत  
असतां सुसर त्यांस आंत ओढून नेत असते. सर्वांन आंत ओढून घेत-  
ल्यावर, एक मुलगी गौळण होऊन तळ्याजवळ जाते, व सुसरीस ओणवी  
होऊन विचारते—

“ तुलां दूध पाहिजे काय ? ”

सुसर “ होय ” असें उत्तर देते. मग सुसर भांडें आणावयास म्हणून  
आंत, म्हणजे इतर मुलींपासून किंचित् दूर, जाते. त्याबरोबर गौळण  
आंतील मुलींस बाहेर ओढून घेते. इतकें झालें कीं खेळ संपतो.



**झगडा.****खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं एकमेकींजवळ एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि एकदां खालीं वांकून, गुडब्यापर्यंत हात नेऊन टिचक्या वाजवीत, व एकदां ताठ होऊन आपापल्या सभोवतीं फिरत, दोन दिशांस जावें व त्याचप्रमाणें करीत पुनः एकमेकींकडे यावें व असें करीत असतां तोंडांनं पुढील गाणें म्हणत असावें:—

**गाणें.**

तुझी लकडी माझी लकडी घालगे जू ॥

आंब्याचे आंबे तोडो जू ॥

सयाच्या ओढ्या भरगे जू ॥

सयाला वाटे लागगे जू ॥

**कीर्तन म्हशी जाशिल कशी.****खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि एकेक हात कंबरेवर ठेवून व एकेका हाताची टीच कानशिळावर ठेवून पुढील गाणें म्हणत आपापल्या जागेवरच नाचत रहावें:—

**गाणें.**

कीर्तन म्हशी । जाशील कशी ॥

पाटींत भरली । डोकीवर घेतली ॥

कुलूप घातलं । तिथनं गेलें ॥ टेंच लागली ॥

उलथून पडलें । नवऱ्यानें मारलं ॥

रडत आलें । गपकन निजलें ॥

### उखाणे.

खुंटावरला कावळा । तोच माझा मावळा ॥ १ ॥  
आडांतला कांसरा । तोच माझा सासरा ॥ २ ॥  
परड्यांतली भाजी । तीच माझी आजी ॥ ३ ॥  
परड्यांतला चांफा । तोच माझा बापा ॥ ४ ॥  
अंथरुणांतली पिसू । तीच माझी सासू ॥ ५ ॥  
चुलींतली कोलती । तीच माझी चुलती ॥ ६ ॥  
दुधावरची साई । तीच माझी आई ॥ ७ ॥

### हाटुशापाणी.



### हाटुशापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं वर्तुळाकार उभे



रहावे व कंत्रेवर दोन्ही हात उलटे ठेवून पुढील गाणें म्हणत आपापल्या संभोवतीं वाटोळें फिरत रहावे :—

### गाणें.

हाटुशापाणी बाई हाटुशा ॥

मराठ्या गड्यांनीं दिल्या ठुशा ॥ १ ॥

---

### आड बाई आड.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलें, पैकीं एकीनें आपला एक पाय वर उचलून तो खावास अगर भिंतीस टेंकून उभें रहावे व बाकीच्या मुलींनीं आपापला एकेक पाय त्या पायावर ठेवावा. नंतर पहिल्या मुलीनें पुढील गाणें म्हणावें :—

### गाणें.

आड बाई आडग । सुपारीचं झाडग ॥

त्याला आल्या शेंगा । घालग पोरं पिंगा ॥

एकीचा कों देघोंचा । भार पडला चौघोंचा ॥

मामाच्या लेंकीचा ॥

मामाचो लेक गोरी । हळद लावा थोडी ।

हळदीचा उंडा । रेशमाचा गांडा ॥

---

### सरीचा जोड.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

**खेळण्याची रीत.**—दोघी मुलींनीं एकमेकीं पासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंडें करून उभें रहावें. नंतर एकीनें—

“ सरीचा जोड धेऊन भेटायला येऊं बाई भेटायला येऊं ॥ ”  
व दुसरीनें—

“ तुझ्या सरीवरनं माझ्या सरीवरनं उडती उडती पांखरं ॥ जाई  
बंगल्यांसी ॥ बंगल्याचं पाणी ॥ गिरजा घालते वेणी ॥ संग  
सोवल्यांचा ॥ भांग मोल्यांचा ॥ ”

असें म्हणत एकमेकींच्या जागेवर जात येत रहावें. प्रत्येक खेपेस  
“ सरी ” असेंच न म्हणतां नवीन नवीन दागिन्याचें नांव ध्यावें.

## आसोड्या धुऊं का पासोड्या धुऊं.

**खेळणारणींची संख्या.**—वाटेळ तितकी.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर बसून पाय लांब सोडावे. मग सर्वांनींहि तोंडानें पुढें दिलेलें गाणें म्हणत, पाय जवळ ओढावे व पुनः लांब सोडावे. याप्रमाणें एकसारखें करीत रहावें.

### गाणें.

आसोड्या धुऊं का पासोड्या धुऊं । आई झाली बाळंतीण गोधड्या धुऊं ॥



## अशी लवे तशी लवे.



अशी लवे तशी लवे.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं एकमेकींपासून थोडथोड्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर सर्वांनींहि पुढील गाणें म्हणत, खालीं बसत बसत एकदम गिरकी घेऊन म्हणजे आपापल्या सभोवतीं वाटोळें फिरून पुनः ताठ उभें रहावें. याप्रमाणें कांहीं वेळपर्यंत एकसारखें करीत रहावें :—

**गाणें.**

अशी लवे तशी लवे । कर्दळीचा खांब लवे ॥

तसें माझें आंग लवें । सई गोडवे गोडवे ॥



## अपाटा का झपाटा.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनी एकमेकीं पासून दोन दोन चार चार हातांच्या अंतरावर उभे रहावे. नंतर तोंडांने पुढील गाणे म्हणत, वर अगर मागे हात करून कुल्यांस पावले लावीत नाचत रहावे :-

गाणे.

अपाटा कां झपाटा । कारले कां डोरले ॥

सासूचं गाठलं । सुनेनें चोरलं ॥

माझीच ओटी भरग सई भरग सई । पांचा पानांचा पांचा फुलांचा  
मजवर छकडा धरग सई धरग सई ॥

## आंब्याच्या बनीं चलग सई.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनी एकमेकीं पासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर समोरासमेर बसावे. नंतर दोघींनीहि आपल्या उंच केलेल्या गुडघ्यांवरील परकर अथवा साडी आपल्या उजव्या हातांने हालवीत तोंडांने पुढील गाणे म्हणत एकदम जागा बदलव्या, म्हणजे एकदम उठून एकमेकींच्या जागेवर जाऊन पुनः पहिल्याप्रमाणे बसावे. याप्रमाणे पुनः पुनः करित असावे :-

गाणे.

आंब्याचे बनीं चलग सई चलग सई ॥

पांचच आंबे तोडग सई तोडग सई ॥

## ये गौरि ये.

**खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं एकमेकीं पासून सात आठ हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून बसावें. नंतर दोघींनींही आपापला दोन्ही हातांनीं आपआपल्या पायांचे दोन्ही आंगठे धरावे व पुढील गाणें म्हणत रहावें :—

**गाणें.**

ये गौरि ये । माझ्या अंगीं ये ॥

येथील तर ये । लवकर ये ॥

दादारे मला चमेली दे ॥

तुझ्या पाठल्यां वरनं । माझ्या पाठल्या वरनं ॥

उडती उडती पाखरं । जाती वंगल्याला ॥

बंगल्याचं पाणी । दुर्गा घाळते वेणी ॥

संग सवतांचा । भांग मोल्यांचा ॥

## उजू बाई गुजू.

**खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं एकमेकीं पासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून आसन मांडी घालून बसावें. नंतर प्रत्येकीने आपल्या उजव्या हाताने उजव्या पायाचा आंगठा धरून पुढें सरकत सरकत दुसरीकडे जावें व दुसरीच्या अगदीं जवळ गेल्यावर, प्रथम जमिनीवर, नंतर आपल्या दोन्ही मांड्यांवर, व शेवटीं दुसरीच्या दोन्ही हातांवर हात मारीत रहावें व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत असावें :—

**गाणें.**

उजू बाई गुजू तुला पाठल्यांचा जोड घेऊन भेटायला येतें । भेटायला येतें ॥

**शाहा.**

**खेळणारगींची संख्या.**—दोन किंवा त्याहून अधिक.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभो खेळणाऱ्या मुलींनीं एकमेकीं पासून तीन तीन चार चार हातांच्या अंतरावर उभे रहावे. नंतर सर्वांनींही एकएकीवरून हात फिरवात हळू हळू खाली वांकावे व टिचक्या वाजवाव्या आणि एकदां डोकीवरून हात फिरवोत उभे रहावे.

सर्व मुलींनीं वर सांगितल्याप्रमाणें पुनः पुनः करीत रहावे व तसें करीत असतां पुढील गाणें हणत असवे:—

**गाणें.**

शा शा । शागुली पोरा शागुली पोरा ॥

केतकी पानाला लाविला तुरा लाविला तुरा ॥ १ ॥

शा शा । शागुली बाई शागुली बाई ॥

केतकी पानाला लाविली जाई लाविली जाई ॥ २ ॥

**केतकीचे पान बाई की की.**

**खेळणारगींची संख्या.**—दोन.

**खेळण्याची रीत.**—दोघी मुलींनीं एकमेकीं पासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून उभे रहावे. नंतर दोघींनींही तोंडाने पुढील गाणें हणत, आपापल्या दोन्ही गुडघ्यांवर हात मारीत पुढें जात जात एकमेकींच्या जागेवर जावे, व तेथून उलटून पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावे. याप्रमाणें एक सारखें करीत रहावे:—

**गाणें.**

आई मी लहान । केतकीचे पान ॥

मामाला सांग । मला गेंडे आण ॥ १ ॥

आई मी मोठी । रंगीत काठी ॥

मामाला सांग । मला श्रावणी पाटी ॥ २ ॥

( २९१ )

## लाट्या बाई लाट्या.



लाट्या बाई लाट्या.

**खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत.—**दोघा मुलींनी एकमेकींसमोर एकमेकींकडे तोंड करून उभे रहावे. नंतर दोघींनीहि आपल्या दोन्ही हातांची बोटे एकमेकांत अडकवून हात उलटून (तळ हाताची बाजू पुढे करून) ते एकमेकींच्या हातांवर मारीत वाटोळें फिरत रहावे व असें करीत असतां तोंडानें पुढोळ गाणें हणत असावे:—

**गाणें.**

लाट्या बाई लाट्या । लिंबोणी लाट्या ॥

मामांनीं दिल्या मला । गुजराती पेढ्या ॥



( २९२ )

## सवतीचें भांडण.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींजवळ समोरसमोर तोंड करून उभें रहावें व एकमेकींच्या हातांच्या बोटांत बोटे अडकवून हात वर खालीं करीत पुढील गाणें ह्मणावें:—

गाणें.

राळ्या राळ्यावें कांडण । सवती सवतीवें भांडण ॥

कांडतीस कशाला । भांडतीस कशाला ॥

कांडूं नको । भांडूं नको ॥

---

## यन मेन सवति.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींजवळ दहा बारा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरसमोर उभें रहावें. नंतर एकीनें आपला उजवा हात व दुसरीनें आपला डावा हात कंठेवर ठेवावा, व दुसरा हात पुढें करीत, खालीं वांकत, व पुनः ताड होव वाटोळें फिरत रहावें. याप्रमाणें फिरत असतां दोघींनींही तोंडांनें पुढील गाणें ह्मणत असवें :-

गाणें.

यनमेन सवती अडुक् अडुक् । यनमेन सवती तडुक् तडुक् ॥

दिंड मोडूं दिंड मोडूं । दिंडांतळें पुण काडूं ॥





## कीस वाई कीस.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं समोरासमोर उभें राहून पुढें टिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

पहिली—( तळपायांस हात लावून ) इथें मंगी डसली.

दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.

पहिली—( गुडच्यांस हात लावून ) इथें मंगी डसली.

दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.

पहिली—( मांड्यांस हात लावून ) इथें मंगी डसली.

दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.

पहिली—( कंठरेस हात लावून ) इथें मंगी डसली.

दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.

ह्याप्रमाणें डोक्यापर्यंत निरनिराळ्या ठिकाणीं हात लावून विचारवें. नंतर—

पहिली—डोकीवर काय ?

दुसरी—पांटी.

पहिली—पांटींत काय ?

दुसरी—छोटी.

पहिली—छोटींत काय ?

दुसरी—पैसे.

पहिली—पैशांचें काय आणायार्चें ?

दुसरी—दोडके.

पहिली—दोडके किती ?

दुसरी—बीस बीस.

इतकें झाल्यावर दोघीहि मुलींनीं कंभरेवर दोन्ही हात ठेवून पाय जुळून पुढील गाणें ह्मणत इकडे तिकडे उड्या माराव्या :—

### गाणें.

कीस बाई कीस । दोडके कीस ॥

मामाच्या धोड्याला । दाणा नीस ॥ १ ॥

### सई सई.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून कांहीं अंतरावर समोरा समोर उभें रहावें, व पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

पहिली—सई, सई ?

दुसरी—ओ.

पहिली—माझ्या लेंक्याच्या इथें गेली होतीस काय ?

दुसरी—होय.

पहिली—काय झाले ?

दुसरी—मुलगी.

पहिली—खरेच सांग तुला नारळ देईन.

दुसरी—मुलगा.

पहिली—निजतो कशावर ?

दुसरी—अर्ध्या आभाळावर.

पहिली—पांघरुस्तं काय ?

दुसरी—अर्धें आभाळ.

पहिली—खेळायला कुठें जातो ?

दुसरी—सुताराच्या इथें.

पहिली—सुतार काय देतो ?

दुसरी—इटी दांडू.

पहिली—तिथून कुठें जतो ?

दुसरी—माळणिच्या इथें.

पहिली—माळीण काय देते ?

दुसरी—फुलांचा झेला.

इतकें झाल्यावर दोघींनीं हि पुढील गाणें ह्मणत इकडे तिकडे नाचावें:—

**गाणें.**

देग माळणी फुलांचा झेला । माझा नातू खेळकर झाला ॥



## भाऊ-बहिणी.



भाऊ-बहिणी.

### खेळणारणींची संख्या.—चार.

**खेळण्याची रीत.**—दोघी मुलींनीं भाऊ व्हारें व दोघींनीं बहिणी व्हारें. नंतर भावांनीं एकमेकांच्या कंबरेवरून अगर खांद्यावरून एकेक हात घालून एक ठिकाणीं उभें रहावें व बहिणींनीं त्यांच्यापासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर त्यांच्याकडे तोंड करून त्यांच्याप्रमाणें उभें रहावें. नंतर भावांनीं पुढील गाणें म्हणत, एकेक पाऊल पुढें टाकीत, बहिणीजवळ जावें व त्यांच्या अगदीं जवळ गेल्यावर मागें वळून गाणें न म्हणतां एकदम आपल्या जागीं परत यावें.

( २९७ )

## गाणें.

आह्मी गुजर, भाऊ होऊं । गोटांचा जोड तुम्हां म्हाळांत देऊं ॥

वर सांगितल्याप्रमाणें भाऊ बहिणीकडे जाऊन आल्यावर, बहिणींनीं त्यांच्याचप्रमाणें पुढीठ गाणें ह्मणत भावांजवळ जावें व पुनः आपल्या-जागीं यावें :—

## गाणें.

आह्मी गुजर बहिणी होऊं । गोटांचा जोड तुमचा

( जमिनीवर लाथ मारून ) झुगारून देऊं ॥

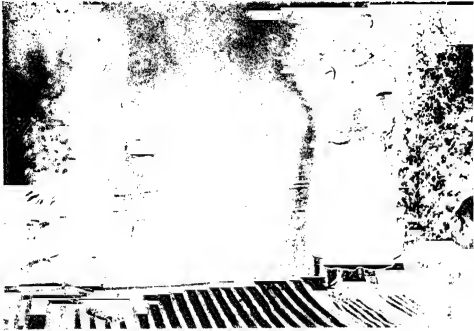
नंतर पुनः भावांनीं गोटांऐवजीं दुसऱ्या कसल्याहि दागिन्याचें नांव घेऊन बहिणींकडे जावें, व पुनः आपल्या जागीं यावें. बहिणींनींहि भावांनीं पुनः ज्या दागिन्याचें नांव घेतलें असेल तो “झुगारून देऊं” असें ह्मणत त्यांच्याकडे जावें, व तेथून पुनः आपल्या जागीं यावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या दागिन्याचें नांव घेऊन हा खेळ पाहिजे तेवढा वाढयितां येतो.



( २९८ )

## कीकीचें पान.



कीकीचें पान.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकीं पासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून उभे रहावें. नंतर दोघीनींही एकदां टाळी वाजवीत व एकदां एका हाताची टीच कपाळास लावात पुढील गाणें म्हणत रहावें:—

गाणें.

कीकीचें पान बाई कीकी । सागर मासा सूं सूं ॥ १ ॥

पतंग फुगडी लालुंगा लालुंगा । त्रिबक थय्या खेळुंगा खेळुंगा ॥ २ ॥

सुसरी मासा सूं सूं सूं सूं । सांगड मासा सूं सूं सूं सूं ॥ ३ ॥

लसणीची कांडी कांहीं सोलेना सोलेना । सवत माझी बोलैना बोलैना ॥

लसणीची कांडी सोलली सोलली । सवत माझी बोलली बोलली ॥ ४ ॥

( २९९ )

## काच किरडा.



काच किरडा.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनी आपापलीं दोन्ही पात्रलें एकत्र जुळून व कंबरेवर हात ठेऊन पुढील गतें क्षणत इकडे तिकडे नाचावें :—

**गाणें.**

काच किरडा । पाय मुरडा ॥

सीता बोलती । पाळणा हालविती ॥



## लाह्या.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसून आपापले पाय जोडून ते लांब सोडावे. नंतर त्यांपैकीं एका मुलीनें दुसरीस विचारावें—

“ ह्या लाह्या कशाच्या ? ”

दुसरीनें उत्तर द्यावें—

“ बाजरीच्याग ( किंवा “ मक्याच्या ”

असें कसलें तरी नांव द्यावें ).

दुसरीनें “ बाजरीच्या ” असें उत्तर दिल्यास सर्वांनीं एकदम गुडघ्यावर हात मारीत रहावें, ह्मणजे बाजरीच्या लाह्या फोडल्या असें होतें.

दुसरीनें “ मक्याच्या ” असें उत्तर दिलें असल्यास सर्वांनीं एकदम आपापल्या हातांवर हात मारीत रहावें, ह्मणजे मक्याच्या लाह्या फोडल्या असें होतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें पुनः पुनः प्रश्न विचारीत वाटेल तितका वेळ खेळत रहावें.





## मासा.



मासा.

खेळणार्गींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन्ही मुलींनी एकमेकांपासून आठ दहा हातांच्या अंतःपर, एकमेकांकडे तोंड करून, उजवे पाऊल डाव्या जांघेवर, व डावे पाऊल उजव्या जांघेवर, ठेवून जमिनीवर बसावे. नंतर पाय तसव ठेवून उपडे निजावे. असं केले की, प्रत्येकजण मासा होते. नंतर दोन्ही माशांनी पक्का घालोत, पुढे सरकत सरकत एकमेकांच्या जागी जावे व तयून उलटून आपल्या जागी यावे. याप्रमाणे कांही वेळपर्यंत पुनः पुनः करीत रहावे.



## सुपारी.



सुपारी.

**खेळणारणींची संख्या.—**दोन.

**खेळण्याची रीत** —दोघी मुलींनी एकमेकींच्या पाठीस पाठ लावून उभे रहावे व दोन्ही हात खाली सोडून, एकमेकांचे हातांचे पंजे धरावे. नंतर दोघींनीहि हात तसेच डाकवीरून फिरवात, व आपणाहि फिरत, पुढे दिलेलें गाणें म्हणत रहावे :—

**गाणें.**

चिकण सुपारी फोडून दे ।

लाल गुंडी तोडून दे ॥

**घर.**

**खेळणारणींची. संख्या.—**चार.

**खेळण्याची रीत.—**दोघी मुलींनीं आपजे हात लांब करून एकमेकींच्या हातांच्या बोटांत बोटें अडकवून, समोरासमोर उभें रहावें. त्यांच्या दोन बाजूंस दुसऱ्या दोन मुलींनीं उभें राहून आपापल्या दोन्ही हातांनीं आपापले डोळे झांकून धावे. यांतील पहिल्या दोन मुली हें घर, व दुसऱ्या दोन मुली हे खांब.

नंतर खांब झालेल्या मुलींनीं खाली दिलेलें गाणें म्हणत, घरा खालून एकमेकींच्या मागून कांहीं वेळ धांवत रहावें, म्हणजे खेळ पुरा होतो :—

**गाणें.**

रानांतील पक्षी सुखानें गांती ।  
 आयुष्य सुखानें घालत्रिती ।  
 उठा उठा खू खू बोलाविती ॥



## मोर.



मोर.

**खेळणारगींची संख्या.**—दोन. पैकीं एक मोठी मुलगी व एक लहान मुलगी.

**खेळण्याची रीत.**—मोठ्या मुलीनें उभें राहून लहान मुलीस आपणा पडें आपणास चिकटून उभें करावें व आपल्या दोन्ही हातांनीं खालीं न वाकतां तिला गव आंवळून धरावें. नंतर धाकट्या मुलीनें आपल्या दोन्ही पायांनीं मोठ्या मुलीच्या पायांस विळवा घालावा, व आपल्या शरीराचा तोल पडें करावा. इतकें केलें कीं, धाकटी मुलगी **मार** झाली असें समजावें. मग मोठ्या मुलीनें मोरास विचारावें:—

“मोरा, मोरा, पाणी किती खोल ?”

मग मोरानें आपले दोन्ही हात आपल्या दोन्ही बाजूंस पसरवे. इतकें झालें कीं खेळ संपला.

## कुलूप किल्ली.

खेळणारणींची संख्या.—सहा.

खेळण्याची रीत.—प्रथम तिघी मुलींनीं पाठीस पाठ लावून एकमेकींच्या पायांत पाय अडकवून उभें रहावें. नंतर बाकींच्या तिघींनीं त्यांतील प्रत्येकींपुढें एकेक याप्रमाणें त्यांच्याकडे तोंड करून उभें रहावें. मग पहिल्या तिघाजणींनीं वाटोळें फिरून दुसऱ्या तिघीं बरोबर झिम्मा खेळावा. दुसऱ्या तिघाजणींनीं मात्र आपल्या जागेवरून हावूं नये. पायांत पाय अडकविण्याचे वेळीं पुढील गाणें बघावें:—

### गाणें.

घाल सई पाय । नाहीं तर घालीन कुन्हाडीचा घाय ॥



जातें.



जातें.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—दोघा मुलींनीं वरील आकृतींत दाखविल्या-  
प्रमाणें एकमेकींच्या पायांच्या बोटांत बोटे अडकवून बसावे. असें केलें  
कों, तें जातें झालें.

जातें तयार झाल्यावर दोघा मुलींनीं त्याच्या दोन बाजूंस उभें राहून,  
त्यास उचलून तें कांहीं वेळ हालवीत रहावे.



## पारिजातक.

खेळणारणींची संख्या.--वाटेत तितकी.

**खेळण्याची रीत.**—एका मुलीनें पारिजातक व्हावें, हणजे एके ठिकाणीं उभें रहावें. नंतर बाकींच्या मुलींनीं पारिजातकाजवळ जाऊन त्याचीं फुलें तोडावीं, हणजे पारिजातक झालेल्या मुलीस हातांनीं धरून हाडवावें. फुलें तोडणें झाल्यावर, तीं वेचूं लागवें, हणजे जमिनीवर वसत वसत येऊन हळूच पारिजातकाची नजर चुकवून त्यास शिवावें. याप्रमाणें इतर मुली पारिजातकास शिवत असतां, त्यानें त्यांपैकीं एकाच्या मुलीस शिवण्याचा यत्न करित असावें; मात्र त्यानें आपल्या जागेवरून हाडतां कामा नये. याप्रमाणें चाललें असतां पारिजातक एकाच्या मुलीस शिवल्या कीं पारिजातक मोकळा होतो व ज्या मुलीस तो शिवल्या असेल ती पारिजातक होते; व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

## बकुळीचीं फुलें.

हा खेळ पारिजातकाच्या खेळाप्रमाणेंच आहे. त्यांत एक मुलगी बकुळी होते व एक बाघ होते. बाघ बकुळीचे रक्षण करण्यासाठीं तिच्याजवळ उभा रहातो व पारिजातकांत सांगितल्याप्रमाणें इतर मुली फुलें तोडून नेऊं लागल्या कीं त्यांस प्रतिबंध करितो, हणजे तो उभा असेल तेथूनच त्यांस शिवण्याचा यत्न करितो. बाघ एखाद्या मुलीस शिवल्या कीं, पहिली बकुळी मोकळी होते व तो जिव्या शिवल्या असेल ती बकुळी होऊन खेळ पुनः सुरू होतो.



## एकी-बेकी.

**खेळणारणांची संख्या.**—दोन.

**साहित्य.**—खेळणाऱ्या दोघी मुलींनीं आपल्याजवळ कांहीं कवड्या, चिंचोके, गुंजा अथवा दुसऱ्या मुठींत धरतां येतील अशा कसल्याहि जिनसा ध्याव्या.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम एका मुलीनें मुठींत कांहीं चिंचोके घेऊन ती मूठ दुसऱ्या मुलीपुढें जमिनीवर ठेवावी व तिला विचारावें—

“ एकी कां बेकी ! ”

मग दुसरीनें “ एकी ” किंवा “ बेकी ” असें जें वाटेल तें उत्तर द्यावें. नंतर मूठ आणलेल्या मुलीनें आपली मूठ सोडून आंतील चिंचोके मोजून दाखवावे. जर त्यांची संख्या सम असली व उत्तर देणाऱ्या मुलीनें “ बेकी ” असें उत्तर दिलेलें असलें, तर उत्तर देणाऱ्या मुलीस ते सर्व चिंचोके मिळतात. याचप्रमाणें उत्तर देणाऱ्या मुलीनें “ एकी ” असें उत्तर दिलेलें असलें व मुठींतील चिंचोक्यांची संख्या विषम असली, तरीहि तिला ते चिंचोके मिळतात. पण जर उत्तर देणाऱ्या मुलीनें “ बेकी ” असें सांगितलें असून मुठींत “ एकी ” निघाली किंवा “ एकी ” असें सांगितलें असून “ बेकी ” निघाली, तर उत्तर देणाऱ्या मुलीनें मुठींत जितके चिंचोके असतील, तितके मूठ आणणाऱ्या मुलीस दिले पाहिजेत.

प्रत्येक मुलीनें आळीपाळीनें मूठ आणावी व खेळ पुढें चालवावा.

एकी-बेकीचा खेळ उच्च जातीतील हिंदु लोकांत लग्न समारंभांत वधु-वरांकडून खेळविण्यांत येतो.





## शिपाई-चोर.

**खेळणारणींची संख्या.**—सहा.

**साहित्य.**—कागदाच्या पांच चिठ्ठ्या. एका चिठ्ठीवर शिपाई, एका चिठ्ठीवर चोर, एका चिठ्ठीवर हुकूमदार, एका चिठ्ठीवर कानिस्टेबल, व एका चिठ्ठीवर फटके देणारा, असें लिहावें.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभी कौणातरी एका मुर्तानें चिठ्ठ्या दृणून, त्यांच्या घड्या कराव्या व त्या गळत करून जमिनीवर टाकाव्या. नंतर जिनें चिठ्ठ्या टाकल्या असतील ती शिपाय करून प्रत्येक खेळणारिणीं त्यांपैकीं एकेक चिठ्ठी उचलावी व ती उघडून पहावी.

नंतर जिनें चिठ्ठ्या टाकल्या असतील तिनें विचारावें—

“ हुकूमदार कोण ? ”

मग हुकूमदाराची चिठ्ठी जिच्याजवळ असेल तिनें म्हणावें: “ मी. ”

नंतर चिठ्ठ्या टाकणारिणीं पुनः विचारावें—

“ शिपाई कोण ? ”

मग जिच्याजवळ शिपायाची चिठ्ठी असेल तिनें म्हणावें: “ मी. ”

नंतर चिठ्ठ्या टाकणारिणीं शिपायास सांगावें: “ चोर पकडून काढ. ”

मग शिपायानें जिच्याजवळ चोराचा चिठ्ठी असेल तिला पकडून चिठ्ठ्या टाकणारिणीकडे पकडून न्यावी.

नंतर चिठ्ठ्या टाकणारिणीं शिपायास सांगावें—

“ चोरास कानिस्टेबलच्या हवाली कर. ”

मग चोरास शिपायानें कानिस्टेबलच्या स्वाधीन करावें, व कानिस्टेबलानें त्यास हुकूमदाराकडे न्यावें. नंतर हुकूमदारानें फटके देणारास बोलावून आणून त्यास चोरास फटके देण्यास सांगावें. मग फटके देणारानें चोरास फटके मारावे.

इतकें झालें कीं खेळ संपला. मग पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें दुसरा खेळ चालतो.



## हर हर बोटें.

हा खेळ खेळल्याने करमणूकच्या करमणूक होउन शिवाय सहजी बेरजेच्या मूलतत्वाचे ज्ञानहि प्राप्त होते. हा खेळ मुख्यत्वेकरून रत्नागिरी जिल्ह्याच्या दक्षिण भागी खेळत असतात.

**खेळणारणींची संख्या.**—दोन अथवा अधिक. परंतु जितक्या जास्त खेळणारिणी असतील तितकी खेळास अधिक गंमत येते.

**खेळण्याची रीत.**—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनी जमिनावर वाटोळे बसावे. नंतर त्यांपैकी प्रत्येकीने 'माझीं बोटे अमुक,' 'माझीं बोटे अमुक,' याप्रमाणे आपापली कांही. ~~बोटे धरणे~~ बघाजे वेदाची संख्या ठरवावी. बोटे धरणे ती, खेळणारी. बोटे किती होतात, ते पाहून त्यांच्या अर्थ, खेळणाऱ्या मुली पांच आहेत अ. दहा दहा याप्रमाणे पांचहि मुलीची मिळ. तेव्हां प्रत्येकजणाने जी बोटे धरावयाची असली पाहिजे; शिवाय प्रत्येकीने धरले असली पाहिजे. ह्मणजे एकीने पंचवर्ग धरतां यावयाची नाहीत. कारण दोघ खेळत असतां त्यांची संख्या सारखी आ. यावयाचे नाही. ह्या खेळांत पायांच्या ह्मणून ती जमेस धरीत नाहीत.

प्रत्येक मुलीने बोटे धरल्यावर, सर्व असे ह्मणत, आपले दोन्ही हात वर वर कोणी कांही बोटे दुणून, कोणी दुणलेली बोटे लांब सोडावी.

नंतर खेळणाऱ्या मुलींपैकी एकीने प्रथम आपली लांब सोडलेली बोटे मोजावी व मग आपल्या डाव्या हाताकडील मुलीपामून सुग्रात करून,

अनुक्रमानें एकी मागून एक याप्रमाणें बाकींच्या सर्व मुलींचीं लांब सोडलेलीं बोटे मोजावीं. बोटे मोजणें तीं आपलीं जितकीं झालीं असतील, त्याच्या पुढील अंकांपासून दुसरींचीं, दुसरींचीं ज्या अंकापर्यंत होतील, त्याच्या पुढील अंकांपासून तिसरींचीं, याप्रमाणें मोजावीं; म्हणजे सर्व बोटांची बेरीज करावी. बोटे अमकीनेच मोजलीं पाहिजेत असें नाही, वाटेल तिने मोजावीं. प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या मुलीनें मोजणें सर्वांत चांगलें. कारण, त्यामुळे प्रत्येक मुलीस मोजण्याची चांगली संवय होईल.

एका खेपेस लांब सोडलेल्या सर्व बोटांची जी बेरीज होईल, तितकीं बोटे ज्या मुलीनें धरलीं असतील, ती मुलगी उतरली असें समजावें. जसें, लांब सोडलेल्या बोटांची बेरीज पंचवीस झाल्यास ज्या मुलीनें पंचवीस बोटे धरलीं असतील, ती मुलगी उतरली असें समजावें. लांब सोडलेल्या बोटांची बेरीज तितकीं बोटे कोणीच धरलीं नसल्यास, कोणता उतरणार नाहीं असें उचित आहे.

एका बोटे मिनोळी मोजणीची मोजून झाल्यावर, पुनः पहिल्याप्रमाणेंच मिनोळी मोजणीची मोजणी तीं मोजावीं. याप्रमाणें एक शिवाय करूनच मुली उतरतील. पुनः करावें; शेवटीं, जी एक मुलगी उतरावयाची राहिली, ती राज्य आले असें समजावें. नंतर राज्य आलेल्या मुलीनें, नेहमीच्या मिनोळीच्या धोड्यांस, ज्या अनुक्रमानें त्या उतरल्या असतील, त्या मिनोळीनें “चंपा\* ” ह्या खेळांत सांगितल्याप्रमाणें पाणी मिनोळणी घालणें झालें कीं खेळ संपला.



## तास्तं पिंजन.

### दस्ता पिंजर.

खेळणारिणींची संख्या.—पांच.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम खेळणाऱ्या मुलींपैकीं प्रत्येकीनें (१) तास्तं (२) पिंजन, (३) खार, (४) समुद्र, (५) ढोल, ह्या पांच नांवांपैकीं\* वाटेल तें एक नांव आपणांस ठेवावें. नंतर सर्व मुलींनीं मागील खेळांत सांगितल्याप्रमाणें हात वर उचलून जमिनीवर एकदम बोटे सोडावीं. मग त्यांच्यापैकींच कोणीतरी एकीनें, मागील खेळांत सांगितलेल्या अनुक्रमानें, (१) तास्तं, (२) पिंजन, (३) खार, (४) समुद्र, (५) ढोल, ह्या शब्दांनीं एका शब्दास एक बोटाप्रमाणें लांब सोडलेलीं बोटे मोजावीं. शेवटच्या बोटावर जो शब्द येईल, तें नांव ज्या मुलीनें ठेवलें असेल ती मुलगी उतरली असें समजावें.

नंतर उतरलेल्या मुलीनें खेळांतून निघावें व बाकींच्या चार मुलींनीं बोटे सोडावीं व वर सांगितल्याप्रमाणेंच तीं कोणीतरी मोजावीं. ह्या खेपेसहि शेवटच्या बोटावर जो शब्द येईल तें नांव ज्या मुलीनें ठेवलें असेल ती मुलगी उतरली असें समजावें. बोटे मोजात असतां शेवटच्या बोटावर जर उतरलेल्या मुलीचें नांव आलें तर कोणीच उतरणार नाही, हें उघडच आहे.

वर सांगितल्याप्रमाणें एक शिवाय करून बाकींच्या सर्व मुली उतरेपर्यंत खेळावें. नंतर जी मुलगी उतरावयाची राहिली असेल तिनें उतरलेल्या मुलींच्या घोड्यांस पाणी† घातलें पाहिजे. सर्वांस पाणी घालून झालें कीं खळ पुरा होतो.



\* एकीनें ठेवलेलें नांव दुसरीनें ठेवूं नये. पुण्याकडे व खानदेशांत (१) दस्ता, (२) पिंजर, (३) खार, (४) खबतर, (५) ढोली, ह्या नांवांचा उपयोग करितात.

† पृष्ठ ९५ पहा.

## कारस्कान्या.



कारस्कान्या.

खेळणारणींची संख्या. — पांच अथवा अधिक.

खेळण्याचा रीत. — खेळणाऱ्या सर्व मुर्त्यांनी एकमेकींचे हात धरून एकाच दिशेकडे तोंड करून उभे रहावे. याप्रमाणे त्या उभ्या राहिल्यावर त्यांच्या दोन टोंकांस ज्या दोन मुर्ती येतील त्यांस खुंट हणतात व खुंट्याच्या मधील सर्व मुर्तीस बैल हणतात.

नंतर खुंटानी पुढे लिहील्याप्रमाणे संवाद करावा :—

प० खु० — कारस्कान्या.

दु० खु० — काय हणतोस नाऱ्या ?

प० खु० — तुमचा बैल शेत खातो.

दु० खु० — आजचा दिवस खाऊं द्या, उद्यांचा दिवस खाऊं द्या, परवां काळ्या खुंटाला बांधून ठेवू.

प० खुं०—काळा खुंट मोडला.

दु० खुं०—आंब्याची डहाळी झडली.

प० खुं०—शंखी जाऊं, का पद्मी जाऊं, हरभरा, का वाटाणा ?

दु० खुं०—शंखी.

नंतर पहिल्या खुंटाने “ शंखी, शंखी, शंखी ” असें ह्मणत, सर्वांचीं तोंडे ज्या बाजूस असतील, त्या बाजूने, दुसऱ्या खुंटाच्या अर्लाकडील मुलीच्यामागे तिच्या व दुसऱ्या खुंटाच्या मधून जावे व तेथून मागच्या बाजूनेच आपल्या मूळ ठिकाणी येऊन उभे रहावे. ती जात असतां तिच्या मागून दुसरा खुंट व त्याजवळील मुलगी यांशिवाय इतर सर्व मुलींनीं जावे व तिच्याचप्रमाणे आपल्या मूळ ठिकाणी येऊन उभे रहावे. असें करीत असतां सर्वांनीं एकमेकांचे हात गच्च धरले पाहिजेत. एकांनेंहि दुसरीचा हात सोडतां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणे एकदां फिरल्यावर दुसऱ्या खुंटाजवळील मुलींच्या हातास आढी पडेल व तिचे तोंड बाकींच्या मुलींच्या मागच्या बाजूस होईल.

नंतर पुनः खुंटानीं वर सांगितल्याप्रमाणे संवाद करावा व पुनः पहिल्या खुंटाने ज्या मुलीचे तोंड मागच्या बाजूस झालें असेल ती व तिच्या जवळील मुलगी यांच्या मधून, पहिल्याप्रमाणेच जावे व त्याच्या मागून दुसरा खुंट व त्याजवळील दोन मुली शिवाय करून बाकींच्या सर्व मुलींनीं जावे. ह्या खेपेस दुसऱ्या खुंटापामून दुसऱ्या मुलीच्या हातास आढी पडून तिचे तोंड मागे होईल.

वर सांगितल्याप्रमाणे सर्व बैलांची तोंडे मागच्या बाजूस होईपर्यंत करावे. मात्र प्रत्येक खेपेस “ शंखी जाऊं का पद्मी जाऊं ? हरभरा का वाटाणा ” ह्या प्रश्नाचे उत्तर निरनिराळें दिलें पाहिजे व खुंट व बैल फिरत असतां जें उत्तर दिलें असेल तेंच उत्तर त्यांनीं ह्मणत असलें पाहिजे.

सर्व बैलांचीं तोंडे मागच्या वाजूस होऊन त्यांच्या हातांस आड्या मडल्यानंतर पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने एकेक हात सोडावा. ”

असे ह्मटल्यावर प्रत्येक बैलाने आपला एकेक हात खाली लोंबकळत सोडावा.

मग पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने दोन दोन हात सोडावे. ”

मग प्रत्येक बैलाने दुसराहि हात खाली लोंबकळत सोडावा.

नंतर पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने इकडे तोंड करावे. ”

( कोठे ते हाताने दाखवावे. )

मग सांगितले असेल त्या दिशेकडे बैलांनीं तोंड करावे.

पुनः पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने एकेक खुरमांडी घालावी. ”

मग प्रत्येक बैलाने एकेक गुडघा जमिनीस टेकून बसावे.

पुनः पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने दोन दोन खुरमांड्या घालाव्या. ”

मग बैलाने दोन्ही पायांचे गुडघे जमिनीस टेकून बसावे.

पुनः पहिल्या खुंटाने ह्मणावे—

“ तुमच्या बैलाने एकेक आसनमांडी घालावी. ”

मग बैलांनीं एका पायाचा गुडघा जमिनीस टेकलेला असेल तसाच टेकून, दुसरा पाय, आसनमांडी घातली ह्मणजे जसा ठेवितात, तसा ठेवावा.

नंतर पहिल्या खुंटानें ह्मणावें—

“ तुमच्या बैलानें दोन दोन आसन मांड्या घालाव्या. ”

मग बैलानें आसनमांडी घालून बसावें.

नंतर पहिल्या खुंटानें दुसऱ्या खुंटालास विचारावें—

“ विस्तव का तिस्तव ? ”

दु० खुं०—विस्तव ( किंवा ‘ तिस्तव ’ असेंहि म्हणावें ).

प० खुं०—तुझ्या आईचें नांव काय ?

दु० खुं०—सरस्वतीबाई ( आपल्या आईचें जें नांव असेल तें ध्यावें ).

नंतर दोन्ही खुंटानीं एका बैलाच्या दोन बाजूंस उभें राहून त्याच्या दोन्ही बागलांत हात घालून त्यास उचलावें व पुढील गाणें म्हणत, “ विस्तव कीं तिस्तव ? ” ह्या प्रश्नाचें उत्तर “ विस्तव ” असें आलेलें असल्यास, वीस व “ तिस्तव ” असें आलेलें असल्यास, तीस शेंके त्यास द्यावें :—

**गाणें.**

सरस्वतीबाईचा पाळणा हालतो का डोलतो ॥

चिंचेगवालीं लोंबतो ॥ १ ॥

याचप्रमाणें एकामागून एक सर्व बैलांस शेंके दिले कीं खेळ पुरा होतो.

**हात खंड्या.**

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एका मुलीनें आपल्या उजव्या हाताचीं बोटे एकमेकांत गुंतवून, त्यांचीं टोके एका सपाटींत आणून, डाव्या हातानें फक्त टोके दिसतील अशा रीतीनें तीं बोटे धरावीं. मग दुसरीनें त्यांताळ मधलें बोट कोणतें तें धरलें पाहिजे. दुसरीनें मधलें म्हणून एखादें बोट धरलें कीं, पहिलीनें आपला हात मोकळा सोडावा.



जर दुसरीने धरलेले बोट मधले निघाले, तर तिची पहिलीस “ एक भाकर ” लागली असें हणतात; न निघाल्याम तिला पहिलीची “ एक भाकर ” लागली असें हणतात.

प्रत्येक मुलीने आळीपाळीने एकमेकींस आपले मधले बोट ओळखण्यास सांगावे व एकमेकींस भाकऱ्या लावीत, व लागलेल्या फेडीत, वेळ पुढे चालवावा.

## आंबोडी-दांबोडी\*.

एडिक-वेडिक.



आंबोडी-दांबोडी.

खेळणाऱिणींची संख्या.—चारांपासून आठांपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनी जमिनावर वाटोळे बसावे, व आप-आपल्यापुढे आपआपल्या दोन्ही हातांची बोटें जमिनीस टेकून उभीं धरावीं.

\* हा खेळ लहान मुले देखील खेळतात.

एका मुलीने मात्र आपल्या डाव्याच हाताचीं बोटे टेंकावीं व उजवा हात मोकळा ठेवावा.

नंतर, ज्या मुलीने आपला उजवा हात मोकळा ठेविला असेल तिने, आपल्या डाव्या हातापामून सुरवात करून, खाली दिलेल्या शब्दांपैकीं एकेक शब्द उच्चारित, प्रत्येक शब्दास क्रमानें एकेका हातावर बोट ठेवात जावें. याप्रमाणें बोट ठेवित असतां जिच्या ज्या हातावर शेवटचा शब्द येईल, तिने तो हात जमिनीवर पालथा ठेवावा.

### उच्चारावयाचे शब्द\*.

- (१) आंबोडी, (२) दांबोडी, (३) घारी, (४) पुरी.  
(५) पापडी, (६) तेलान्त, (७) पडला, (८) विंचू, (९) ताई,  
(१०) बाईचा, (११) हात, (१२) झाला, (१३) टिंचू.

एक हात उपडा झाल्यावर, त्याच्या पुढील हातांपामून पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें शब्द उच्चारित जावें. याप्रमाणें सर्व हात उपडे होईपर्यंत करावें. शब्द उच्चारित असतां, उपड्या झालेल्या हातांवर बोट ठेवूं नये.

कित्येक ठिकाणां पुढील शब्द उच्चारितात :—

- (१) एडिक, (२) वेडिक, (३) दामाडी, (४) दामाडीची,  
(५) पंचाडी, (६) पंचाड कोड, (७) कामार, (८) हिरवा,  
(९) दाणा, (१०) कुडकुडी, (११) तेल, (१२) धार,  
(१३) वांकुडी, (१४) तुपा, (१५) धार, (१६) उज्ज,  
(१७) मडकें, (१८) भरलें, (१९) कुज्ज, (२०) गयार्ची,  
(२१) घोडी, (२२) विहाली, (२३) यवन, (२४) पाडी  
(२५) झाली, (२६) अन्ना, (२७) मन्ना, (२८) शेजे,  
(२९) बाईचा, (३०) डावा, (३१) उजवा, (३२) हातच,  
(३३) कन्ना.

## २-आम-दाम\*.



आम-दाम.

वर सांगितल्याप्रमाणे सर्व हात उपडे झाल्यावर, ज्या मुलांने शब्द उच्चारिले असतात, तिने पुढील शब्द म्हणत, उपरच्या झालेल्या हातांवर वर सांगितल्याप्रमाणेच आपला मोकळा असलेला हात टेंकात जावे. या खेपेस ज्या हातावर शेवटचा शब्द येईल, तो हात उलथा करावा व सर्व हात उलथे होईपर्यंत शब्द म्हणत हात टेंकात जावे.

## म्हणावयाचे शब्द†.

(१) आम, (२) दाम, (३) सरप, (४) दाम, (५) सरप, (६) गेला, (७) पाण्याला. (८) तेथे, (९) होता, (१०) वाणी,

\* ब्राह्म खेळांत लहान मुलांचा समावेश होतो.

† कित्येक ठिकाणी पुढील शब्द म्हणतात :—

(१) पडक्यांव, (२) वेडक्यांव. (३) मवाई, (४) लेडक्यांव.  
(५) एक, (६) चिमटा. (७) पळीभर. (८) तूप. (९) घेऊन.  
(१०) पळून, (११) जाव.

(११) दादा, (१२) वाणी, (१३) दादा, (१४) वाणी,  
(१५) दादा, (१६) विडा, (१७) दे. (१८) काशीबाई,  
(१९) काशीबाई, (२०) तेल, (२१) दे. (२२) तेलांत,  
(२३) पडला, (२४) विंचू, (२५) ताईबाईचा, (२६) पाय,  
(२७) झाला, (२८) टिंचू.



## ३-आटक माटक.



## आटक-माटक.

सर्व हात उलथे झाल्यानंतर, वरील दोन्ही खेळांत ज्या मुलीने शब्द म्हटले असतील तिनेच, पुढील शब्द म्हणत, वर सांगितल्याप्रमाणेच प्रत्येक हातावर बोट टेंकीत जावे. या खेपेस ज्या मुलीच्या ज्या हातावर शेवटचा शब्द येईल, तिने तो हात आपल्या पाठीमागे नेऊन ठेवावा, व तिच्या दुसऱ्या हातावर शेवटचा शब्द आल्यावर दुसरा हात पाठीमागे नेऊन तेथे दोन्ही हात एकत्र जोडावे.

## म्हणावयाचे शब्द\*.

- (१) आटक, (२) माटक, (३) चवळ्या, (४) चटक,  
(५) चवळ्या, (६) झाल्या, (७) गोड, (८) गोड,

\* पुढील शब्द कित्येक ठिकाणी म्हणतात :—

- (१) आटक, (२) माटक, (३) चने, (४) चटक, (५) चने, (६) झाले,  
(७) गोड, (८) गोड, (९) तेथें, (१०) बसला, (११) रामजी, (१२)  
पोर, (१३) रामजी, (१४) पोराचे, (१५) गळ्यांत, (१६) तुळशी.  
(१७) माळा. (१८) एकैक. (१९) कळा, (२०) कुलेल्या.

(९) त्यावर, (१०) वसला, (११) रामजी, (१२) पोर,  
 (१३) त्याच्या, (१४) गळ्यांत, (१५) तुळशी, (१६) माळ,  
 (१७) एकेक, (१८) कळी, (१९) उकळून, (२०) जाव.

सर्वांचे हात पाठीमागे झाल्यानंतर, सर्वांनींही आपापले पाय जोडून पुढें सोडावे. नंतर ज्या मुलीनें शब्द म्हटले असतील, तिनें इतर मुली-पैकीं कोणातरी एका मुलीबरोबर पुढें दिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

प्र०—वाई, बाई हात कोठें गेले ? उ०—कोंकणांत ( काशीला ).

प्र०—कोंकणांतून काय आणलें ? उ०—केळीं.

प्र०—केळीं काय केलीं ? उ०—खालीं.

प्र०—साल काय केली ? उ०—घोड्याला घातली.

प्र०—घोड्यानं काय दिलें ? उ०—लीद.

प्र०—लीद काय केली ? उ०—कुंभाराला दिली.

प्र०—कुंभारानं काय दिलें ? उ०—मडकं.

प्र०—मडकं काय केलें ? उ०—विहिरीला दिलें.

प्र०—विहिरीनं काय दिलें ? उ०—पाणी.

प्र०—पाणी काय केलें ? उ०—तुळशीला घातलें.

प्र०—तुळशीनें काय दिलें ? उ०—मंजिन्या.

प्र०—मंजिन्या काय केल्या ? उ०—देवाला वाहिल्या.

प्र०—देवानं काय दिलें ? उ०—मुपलीभर सोनें, वाटीभर खार,

ताटभर पुण्या. इतकें झालें कीं खेळ संपला.



खडा वरच्यावरच झेलावा. खडे उचलीत असतां एकहि खडा खाली राहतां किंवा हातांतून पडतां कामा नये.

### चिलाम.



चिलीम—काचके.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत ध्यावे व झेलखडा मुठीवर ठेवावा. नंतर झेलखडा वर उडवून मुठीतील खडे जमिनीवर ठेवावे व झेलखडा खाली पडण्यापूर्वीच ते उचलून झेलखडा वरच्यावर झेलावा. जमिनीवरील खडे उचलीत असतां एकही खडा जमिनीवर राहतां कामा नये; तसेंच झेलखडा झेलीत असतां तो खाली पडतां कामा नये.



( ३३६ )

## २०-शिळा.

( शीळ )



शिळा — काचके.

झेलखडा शिवाय करून बाकीचे सर्व खडे मुठींत ध्यावे व मुठीच्या मागच्या बाजूवर झेलखडा ठेवावा. खडे उचलत असतां एकहि खडा खाली राहतां कामा नये. तसेंच झेलखडाहि झेलतांना खाली पडतां कामा नये.

## २१-वांग.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत ध्यावे. मुठ फिरवून तिच्यावर झेलखडा ठेवावा. नंतर पुढे वरील डावांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

## २२-मूठ.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत ध्यावे व झेलखडा मुठीवर ठेवावा. पुढे “शीळ” ह्या डावांत सांगितल्याप्रमाणें खेळावें.



## १-आपडी थापडी\*.

### आपड थापड. आमटी चिमटी.

खेळणारिणींची संख्या.—चारपामून आठपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें व आपल्या-  
पुढें एकमेकींच्या हातांवर एकमेकींचे हात ठेवावे. एका मुलीनें मात्र  
आपला एक हात मोकळा ठेविला पाहिजे.

नंतर ज्या मुलीनें आपला हात मोकळा ठेविला असेल, तिनें पुढील  
गाणें ह्मणत, आपला मोकळा असलेला हात, मधील हातांवर एकदां उलथा  
व एकदां पालथा याप्रमाणें मारीत रहावें :—

### गाणें.

आपडी थापडी । गुळाची पापडी ॥

धम्मक लाडू । तेल काढू ॥

तेलगीचें एक पान । धरग बी बी हाच कान ॥

गाणें एकदां ह्मणून संपले, कीं तें ज्या मुलीच्या ज्या हातावर संपलें  
असेल, तिनें त्या हातानें तांच्या जवळ असलेल्या मुलीचा त्याच बाजूचा  
कान धरावा.

एक कान धरला गेल्यानंतर पुनः वर सांगितल्याप्रमाणेंच गाणें  
ह्मणत हात मारावयाचा. याचप्रमाणें एक शिवाय करून बाकी सर्व  
कान धरले जाईपर्यंत करावयाचें.

\* हा खेळ ४-५ वर्षांच्या लहान मुली व मुलें खेळतात.

शेवटीं गाणें हणणाऱ्या मुलीनें नुसतें गाणें हणत जमिनीवरच हात मारावा व शिल्क असलेला कान धरावा.

### कानोल्या\*.



कानोल्या.

सर्व मुलींचे कान धरले गेल्यानंतर सर्व मुलींनीं एकदम पुढें मागें किंचित् डुलत पुढील गाणें हणावें व मग एकमेकींस गुदमुल्या कराव्या :-

### गाणें.

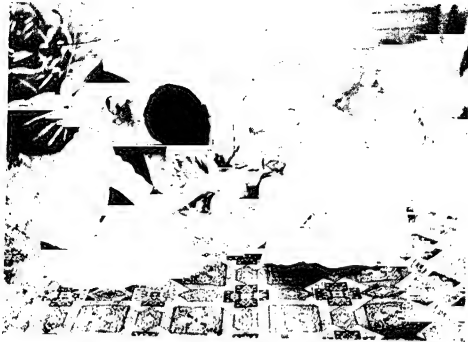
च्याऊं म्याऊं पत्रावळीचें पाणीं पिऊं ॥

भुरकन् उडून जाऊं ॥ १ ॥

इतकें झालें कीं खेळ संपला.

\* हा खेळहि फार लहान मुली व मुलें खेळतात.

## आंबा\*.



आंबा.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणारणींपैकीं एका मुलीनें सुतार व्हावें. नंतर सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें. मग सुतारानें आपला एक पाय जरा लांब सोडून त्याचे एक पाऊल जमिनीवर टेंकून उभें धरावें व बाकींच्या सर्व मुलींनीं त्याच्यावर आपापलीं एकेक मूठ ठेवावी. इतकें केलें कीं तो आंबा झाला.

नंतर एका मुलीनें सुतारास ह्मणावें—

“ सुतारा, सुतारा, आंबा काप. ”

सु०—मी जातो कामाला.

पुनः पहिल्या मुलीनेंच ह्मणावें—

“ सुतारा, सुतारा, आंबा काप. ”

\* विशेषें करून मागचे तिनही खेळ लहान मुलें खेळतात.

मु०—मी जातों बाजारांत.

नंतर आणखी एकदां पहिल्याच मुलीनें सुतारास आंबा कापण्यास सांगावें. मग सुतारानें आंबा कापावा व त्यांस विचारावें —

“ आंबट का गोड ? ”

त्यांनीं दोहोंपैकीं एक उत्तर द्यावें. इतकें झालें, कीं खेळ संपतो.

### फणस\*.



फणस.

खेळणारिणींची संख्या.—तीन किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—एका मुलीनें फणस करावा, हणजे आपले दोन्ही पाय आपल्या पुढें किंचित् लांब सोडून पावले एकत्र जोडावीं, व त्यांचेवर आपले दोन्ही हात चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें ठेवावे. नंतर दुसऱ्या दोघी मुलींनीं पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

- प्र०—भटो भटो ? उ०—ओ.  
 प्र०—कोठें गेलां होतां ? उ०—वांटावर.  
 प्र०—वांटावरून काय आणले ? उ०—वेल.  
 प्र०—वैलावर काय ? उ०—गोणीं.  
 प्र०—गोणींत काय ? उ०—हंडा.  
 प्र०—हंड्यांत काय ? उ०—तांब्या.  
 प्र०—तांब्यांत काय ? उ०—पंचपात्री.  
 प्र०—पंचपात्रींत काय ? उ०—डवी.  
 प्र०—डवींत काय ? उ०—पैसे.  
 प्र०—पैशाचें काय आणले ? उ०—फणस.  
 प्र०—फणस केवढा ? उ०—एवढा. ( हात दाखवावा. )  
 प्र०—कच्चा का पक्का ? उ०—कच्चा.  
 प्र०—भटो भटो. उ०—ओ.  
 प्र०—फणस कसा ? उ०—पक्का.  
 प्र०—कोयल्यानें चिरूं ? उ०—नको.  
 प्र०—चाकूनें चिरूं ? उ०—नको.  
 प्र०—सुरीनें चिरूं ? उ०—नको.  
 प्र०—देवाच्या सुरीनें चिरूं ? उ०—चीर.

संवाद संपल्यावर एका मुलीनें **फणस** चिरावा, हणजे आपल्या हातानें तो चिरल्या सारखें करावें. नंतर बाकींच्या सर्व मुलींनीं पुढें दिलेलीं वाक्यें एकदम हणत एकमेकींस गुदगुल्या कराव्या. इतकें झालें कीं खेळ संपला :—

### गाणें.

“ तेल लावूं, तूप लावूं, धुवून काढूं  
 आह्मीं खाऊं गरे व तुझी न्हा माकड.\* ”

० “खा मेकड” असा हणण्याचा प्रघात आहे. परंतु तो अर्थील असल्यामुळे दुसरा प्रघात घातला आहे.

## चिंचेचें झाड\*.



चिंचेचें झाड.

खेळणारिणींची संख्या.—तीन पासून सहा.

खेळण्याची रीत.—ह्या खेळांत दोन प्रकार आहेत, एक चिंच व दुसरा आंबा. एका मुलीनें जमिनीस करंगळी टेंकून जमिनीवर वीत उभा धरावी व बाकीच्या मुलींनीं त्या विर्तावर आपापल्या विर्ती उभ्या धराव्या, कीं ती चिंच झाली; व वरप्रमाणेंच एकमेकींच्या मुठीवर मुठी ठेविल्या, कीं तो आंबा झाला.

प्रथम वरील दोहोंपैकीं वाटेल तें एक झाड करावें. नंतर दोघां मुलींनीं पुढें लिहील्याप्रमाणें संवाद करावा:—

प्र०—ही चिंच तोडूं का? उ०—राजाला विचारून ये.

प्र०—दुसरी तोडूं का? उ०—नको तोडूं.

\* हे खेळ लहान मुलें देखील खेळतात.

प्र०—मूळ तोडू का ? उ०—नको.

प्र०—मां तोडतें ?

नंतर प्रश्न विचारणाऱ्या मुलीने चिच तोडावी, ह्मणजे आपल्या एका झानाने सर्व हात निरनिगळे करावे. इतकें झालें, कीं खेळ संपला.

## गिर-गिर मासा.

खेळणारिणींची संख्या.—दोनपासून सात आठपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ अगदी लहान ह्मणजे चार पांच वर्षांच्या मुली व मुलें खेळतात. मोठ्या मुली खेळत नाहींत.

आरंभीं खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं व मुलांनीं एकमेकींपासून थोडथोड्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर सर्वांनीं आपणांसभोंवतीं एकदम फिरूं लागावें; याप्रमाणें फिरत असतां जीं मुलगी भोंवळ येऊन प्रथम जमिनीवर पडेल ती हरली असें समजावें. त्याचप्रमाणें त्यांच्यामागून जीं जीं मुलगा पडेल तीं हरली, व सर्वांच्या शेवटीं पडेल, तीं जिंकली असें समजावें.



## सागर गोटे.

खेळणारणींची संख्या.—दोनपासून ,पांचपर्यंत.

१-हातावरचं.



हातावरचं—काचके. ( प्रकार पहिला. )

प्रथम सर्व खडे तळहातावर ध्यावे. नंतर ते सर्व वर उडवावे व ते खाली पडण्यापूर्वीच हात फिरवून हाताच्या मागच्या बाजूवर झेलावे. असें करीत असतां एकाहि खडा जमीनीवर पडतां कामा नये.





## हातांवरचं काचके—प्रकार दुसरा.



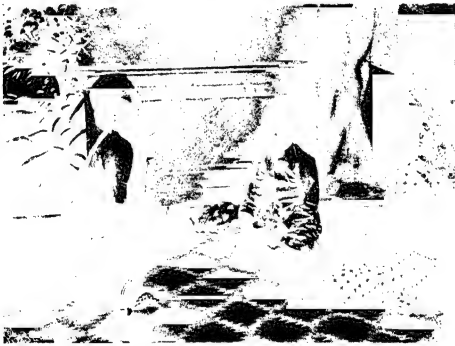
२-एरखाई ( एकाग्रई )—काचके.



सर्व खडे हातांत घेऊन ते जमिनीवर टाकावे. नंतर त्यांपैकीं एक खडा उचलून घेऊन वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच हाताने

जमिनीवरील एक खडा उचलून तो हातांतच ठेवून हात उलटून झेलखडा जमिनीवर पडून देतां मधल्यामधेंच झेलावा. असें करीत असतां उचललेला खडा व झेलखडा यांच्यापैकीं एकहि खडा जमिनीवर पडतां कामा नये, अथवा एक खडा उचलीत असतां हात लागून दुसरा खडा हलतांहि कामा नये.

### ३-दुराखई ( दुरखई ).



दुराखाई, दोषाची—काचके. ( प्रकार पहिला. )

घर सांगितल्याप्रमाणेंच पण प्रत्येक खेपेस दोन दोन खडे उचला-  
वयाचे.





दुगाखई—काचके. ( प्रकार दुमरा. )

#### ४-तिराखई ( तिरखई ).

एकाखईप्रमाणेंच. पण प्रत्येक खेपेस तीन तीन खडे उचलावयाचे.

#### ५-चौखई.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस चार चार खडे उचलावयाचे.

याचप्रमाणें पुढेहि प्रत्येक खेपेस पांच पांच खडे उचलले कीं ( ६ ) पांचखई; सहा सहा खडे उचलले कीं ( ७ ) सहाखई; सात सात खडे उचलले कीं ( ८ ) सातखई व आठ आठ खडे उचलले कीं ( ९ ) आठाखई झाली.

#### १०-वरची एरखई ( एकाखई ).

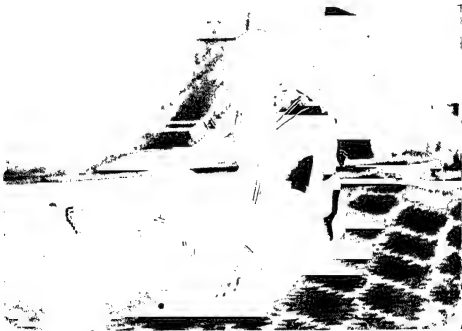
: सर्व खडे हातांत घ्यावे व एक खडा वर उडवून बाकीचे जमिनीवर टाकावे. नंतर वर टाकलेला खडा खाली पडण्यापूर्वीच खालचा एक खडा हातांत घेऊन हात उलटून झेलखडा झेलावा.

## ११-वरची दुराखई ( दुरगई ).

वर सांगितल्याप्रमाणेच, पण प्रत्येक खेपेस दोन दोन ग्वडे उचलावयाचे.

याचप्रमाणे पुढेहि प्रत्येक खेपेस तीन तीन खडे उचलले की ( १२ ) वरची तीराखई : चार चार खडे उचलले की ( १३ ) वरची चौखई ; पांच पांच खडे उचलले की ( १४ ) वरची पांचखई ; सहा सहा ग्वडे उचलले की ( १५ ) वरची सहाखई ; सात सात ग्वडे उचलले की ( १६ ) वरची साताखई व आठ आठ ग्वडे उचलले की ( १७ ) वरची आठाखई होते.

## १८-बोटकं.



बोटकं—काचके.

सर्व खडेहातांत घ्यावे व एक खडा वर उडवून बाकीचे खडे जमिनीस हात लावून जमिनीवर एकत्र ठेवावे. नंतर झेलखडा जमिनीवर पडण्यापूर्वीच जमिनीवरील सर्व खडे हातांत घेऊन हात उलटून, झेल-

**२३-वाळा.**

झेलखडा शिवाय करून बाकी सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मनगटावर ठेवावा. नंतर झेलखडा वर उडवून मुठींतील खडे जमिनीवर टांकावे व झेलखडा खाली पडण्यापूर्वीच ते उचलून झेलखडा वरच्यावर झेलावा. खडे उचलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा खाली राहू नये; तसेंच झेलखडा झेलात असतां तो खाली पडू देऊ नये.

**२४-पाटली.**

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मनगटाच्या मागे दोन बोटांवर ठेवावा. पुढें बरील खेळांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

**२५-उस्कंडी.**

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मुठीजवळ ठेवावा. पुढें बरील खेळांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

**२६-थुपथुपी.**

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलल्यावर खडा हातांत घेण्यापूर्वी जमिनीवर एकदां आपटावयाचा.

**२७-मिरची.**

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलण्यापूर्वी जमिनीवर बोटे पिळवटावयाचीं.

**२८-छाती.**

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी छातीस हात लावावयाचा.

**२९-हनुवटी.**

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां हनुवटीस हात लावावयाचा.

( ३३८ )

### ३०-शेंडा.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां वेणीस हात लावावयाचा.

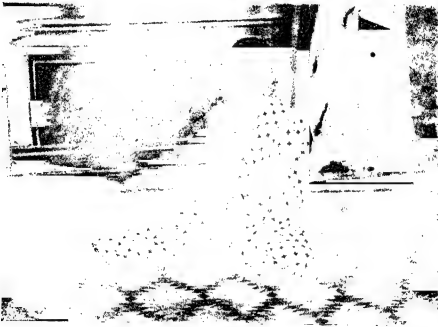
### ३१-कुंकू.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां कुंकवास हात लावावयाचा.

### ३२-भांग.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस खडा झेलण्यापूर्वी एकदां भांगास हात लावावयाचा.

### ३३-पानें.



पानें—काचके. ( प्रकार पहिला. )

दोन्ही हात जोडून पसा करावा व त्यांत सर्व खडे ध्यावे. नंतर ते सर्व खडे वर उडवावे व ते खाली पडण्यापूर्वी उजवा हात उलटून डाव्या हातास लावावा व त्यांत खडे झेलावे. मग पुनः रुडे वर



पानें—काचके. ( प्रकार दुसरा. )



पानें—काचके. ( प्रकार तिसरा. )

उडवावे व ते खाली. पडण्यापूर्वी, डावा हात उलथून उजव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. नंतर फिरून खडे वर उडवावे. व ते

खाली पडण्यापूर्वी, उजवा हात फिरवून डाव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. इतकें झाल्यावर आणखी एकदां सर्व खडे वर उडवावे, व ते खाली पडण्यापूर्वी, डावा हात फिरवून उजव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. ह्या खेपेस सुरवातीस जसा पसा केला असेल, तसा पसा होऊन त्यांत खडे येतील.

### ३४-पानें पुसणें.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खडा उचलल्यावर झेलखडा झेलण्या-पूर्वी एकदां गुडध्यास हात लावावयाचा.

### ३५-चुना लावणें.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलण्यापूर्वी, हाताचें एक बोट जमिनीवर दोन तीनदां ओढावयाचें.

### ३६-अडकित्ता.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा हातांत घेण्यापूर्वी, तो आंगठ्या जवळील दोन बोटांमध्ये धरून जमिनीवर जरा पुढें सरकावयाचा.

### ३७-सुपारी फोडणें.

डाव्या हाताची मूठ करून ती जमिनीवर उभी ठेवावी. नंतर सर्व खडे उजव्या हातांत घेऊन ते जमिनीवर टाकावे व पुढें एकाखईप्रमाणें खेळून एक खडा घेऊन तो मुठीवर ठेवावा. पुढेंहि एकाखईप्रमाणेंच खेळावें, पण झेलखडा झेलण्यापूर्वी प्रत्येक उचललेला खडा एकेकदां मुठीवरील खड्यावर आपटावा.

### ३८-मुकें फूल.

प्रथम एक खडा घेऊन तो हाताच्या कोणत्याहि दोन बोटांमध्ये अडकवून ठेवावा. पुढें एकाखईप्रमाणेंच खेळावें, पण खडा उचलीत असतां तो वाजूं देऊं नये.

### ३९-वाजतें फूल.

वरील खेळाप्रमाणेंच खेळावयाचें, पण खडे उचलीत असतां ते वाजवावयाचें.



### ४०-मुकें गाळ.

प्रथम सर्व खडे जमिनीवर टाकावे. नंतर झेलखडा घेऊन एका-  
खईप्रमाणें एकदां खेळावें, व उचललेला खडा हातांतच ठेवावा. नंतर  
दुसरा खडा उचलतांना हातांतील खडा जमिनीवर ठेवावा, व जमिनीवरील  
खडा उचलतावा. याचप्रमाणें पुढेहि खेळावें पण असें करीत असतां  
खडे वाजूं देऊं नयेत.

### ४१-वाजतें गाळ.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें पण हातांतील खडा जमिनीवर  
ठेवून जमिनीवरील खडा उचलून असतां, हातांतील खडा जमिनीवरील  
खड्यावर आपटून वाजवावयाचा.

### ४२-आफडे का नाफडे.



आफडे का नाफडे—काचके.

### १-आफडे.

प्रथम उजव्या हाताच्या मुठीत तीन खडे घ्यावे व डाव्या हाताच्या  
मुठीत दोन खडे घ्यावे. नंतर डाव्या हाताच्या मनगटावर उजव्या हाताचे

मनगट ठेवावें. मग दोन्ही हातांतील खडे जमिनीस हात लावून, जमिनीवर ठेवावे. इतकें केल्यावर उजव्या हातानें ठेवलेले खडे उजव्या हातानें उचलावे व मग डाव्या हातानें ठेवलेले खडे डाव्या हातानें उचलावे.

खडे उचलीत असतां उचलावयाचे सर्व खडे एकदम हातांत आले पाहिजेत.

### २-नाफडे.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें. पण खडे ठेवीत असतां जमिनीस हात लावावयाचा नाही, तर वरून खडे जमिनीवर टाकावयाचे.

## ४३-वीत कां पुंजी\*.

### १-वीत.

जमिनीवर एक ठिकाणां दोन खड ठेवावे व त्यांच्यापासून दोन वितींच्या अंतरांवर दोन खडे ठेवावे. नंतर झेलखडा हातांत घेऊन चौखईप्रमाणें खेळावें.

### २-पुंजी.

उजव्या हातांत तीन खडे ध्यावे व डाव्या हातांत दोन खडे ध्यावे व दोन्ही हात जोडून जमिनीवर ठेवून खडे जमिनीवर ठेवावे. नंतर त्यांतून झेलखडा उचलून ध्यावा व पुढें चौखईप्रमाणें खेळावें.

## ४४-पाऊस.

हा खेळ एकाखईप्रमाणेंच खेळावयाचा पण प्रत्येक खडा उचलल्यावर हात पुढें करून जरा मागे वळवून मग झेलखडा झेळावयाचा.

## ४५-द्राक्षांचा घड.

प्रथम सर्व खडे जमिनीवर टाकावे. नंतर झेलखडा उचलून घेऊन तो वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच जमिनीवरील एक खडा हातांत

\* “आफडे” किंवा “नाफडे” खेळल्यानंतर खेळणाऱ्या मुलीनें बाकीच्या मुलींस “वीत कां पुंजी?” ह्मणून विचारावें, व त्या मांगताल तो खेळ खेळावा. दोन्ही खेळ नयेत.

घेऊन, हात उलटून झेलखडा झेलावा. असें केलें कीं, हातांत झेलखड्या-मुद्दां देन खडे होणार हें उघडच आहे. नंतर हे दोन्ही खडे वर उडवावे व ते खाली पडण्यापूर्वीच एक खडा हातांत घेऊन हात उलटून वर उडविलेले दोन्ही खडे झेलावे. ह्या खेपेस हातांत तीन खडे होतील. ते तीनही खडे वर उचलून झेलावयाचे व पुढेंहि ह्याचप्रमाणें खेळावयाचें.

### ४६—पिंजरा.

प्रथम जमिनीवर डाव्या हाताचीं बोटे निरनिराळीं उभीं टेंकून ठेवावीं. हा पिंजरा झाला. नंतर उजव्या हातांत खडे घेऊन ते पिंजऱ्या बाहेर जमिनीवर टाकावे व झेलखडा हातांत घेऊन वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच हातानें एक खडा पिंजऱ्याखालीं ढकलून हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें पुढेंहि खेळावें.

### ४७—गोठा.



गोठा—काचके.

आंगठ्याजवळील बोटांत आंगठा धरून करंगळी जमिनीस उभीं टेंकून बाकीचीं बोटे दगळीं कीं, तो गोठा झाला. गोठा डाव्या हाताचा करावा व पुढें वरील डावांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

## ४८-दरवाजा.

आंगठा व आंगठ्याजवळील बोट जमिनीस टेकून धरलें, कीं तो दरवाजा झाला. डाव्या हाताचा दरवाजा करावा व पुढें पिंजऱ्यांत सांगितल्याप्रमाणें खेळावें.

## ४९-उखळ.



उखळ—काचके.

उजव्या हाताच्या चारी बोटांत डाव्या हाताचीं चारी बोटे अडकवून जमिनीकडे बोटे धरून हात धरावे, म्हणजे तें उखळ झालें. प्रथम उखळ करावें व त्यांत सर्व खडे घालावे. नंतर सर्व खडे वर उडवावे व ते खाली पडण्यापूर्वीच बोटे सोडवून दोन्ही हातांचा पसा करून त्यांत ते झेळावे. खडे झेलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा खाली पडतां कामा नये.



## ५०—बाव ( विहीर ).



बाव — काचके.

दोन्ही पायांची पावले जमिनीवर एकत्र जोडून ठेविली कीं ती बाव झाली.

प्रथम बाव करावी व तिच्या प्रत्येक बाजूवर दोन दोन खडे ठेवून झेलखडा हातीं घ्यावा. नंतर झेलखडा वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच हातांनी बावीवरील एक खडा बावीत ढकलावा व हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें पुढेहि भेळावें.

ढकललेला खडा बावीतच पडला पाहिजे. बावीबाहेर पडतां कामा नये. तसेंच एक खडा बावीत ढकलीत असतां हात लागून बावीवरील दुसरा खडा हालतां कामा नये.

## ५१—तळें.

जमिनीवर एक चौकोन काढून त्याच्या चार कोनांवर चार खडे ठेवावे. नंतर झेलखडा वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच कोण-

त्यातरी दोन खड्यांमध्ये जमिनीस नुसताच हात लावून उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणे पुढेहि दोन दोन खड्यांमध्ये जमिनीस हात लावून झेलखडा झेलावा.

वर सांगितल्याप्रमाणे दोन दोन खड्यांमध्ये जमिनीस हात लावून झाल्यावर झेलखडा वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच हाताने एक खडा चौकोनाच्या मध्यबिंदूवर ठेऊन हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणे आणखी तीनदां खेळून चारी खडे एकत्र जमवावे व मग झेलखडा वर उडवून तो जमिनीवर पडण्यापूर्वीच ते चारी खडे उचलून हात उलटून तो झेलखडा झेलावा.

### ५२-चूल.

तीन खडे एकत्र जोडून ठेवून त्यांच्यावर एक खडा ठेविला कीं ती चूल झाली.

प्रथम चूल करावी. नंतर ती ( ५३ ) सारवावी, म्हणजे झेलखडा वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच चुलीच्या एका बाजूस जमिनीवरून हात फिरवून झेलखडा झेलावा. याप्रमाणे चार वेळ चुलीच्या चारी बाजूस जमिनीवरून हात फिरविला, कीं चूल सारवून झाली. मग चूल ( ५४ ) झाडावी, म्हणजे सारवण्याप्रमाणेच झेलावे पण प्रत्येक खेपेस जमिनीवरून दोन दोनदां बोटे फिरवावी. चूल झाडल्यावर ( ५५ ) रांगोळी घालावी, म्हणजे सारवण्याप्रमाणेच खेळावे. पण प्रत्येक खेपेस जमिनीवरून नुसते मगळे बोटाच फिरवावे.

### ५६-भाकऱ्या भाजणे.

रांगोळी घातल्यानंतर भाकऱ्या भाजाव्या, म्हणजे झेलखडा वर उडवावा व तो खाली पडण्यापूर्वीच टाळी वाजवून चुलीजवळ जमिनीवर हात फिरवून तो झेलावा.

## ५७-चूल उचलणें.

भाकरी भाजून झाल्यावर चूल उचलावी, हणजे झेलखडा वर उडवून तो खाली पडण्यापूर्वीच चूलीचे खडे हातांत घ्यावे व हात उलटून झेलखडा झेलावा.

## सागरगोठ्यांचे किरकोळ खेळ.

### १-पंच.

खेळणारणींची संख्या.—दोन किंवा अधिक.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणारणींचे पांच पांच थाप्रमाणें जितके होतील तितके खडे व एक झेलखडा.

खेळण्याची रीत.—आरंभी सर्वानुमते प्रत्येक खेळणारणींची खेळण्याची पाळी ठरवावी, व मग खेळास सुरवात करावी.

खेळणारिणीनें प्रथम सर्व खडे तळहातावर घ्यावे. नंतर तिनें ते सर्व खडे वर उडवावे, व ते खाली पडण्यापूर्वीच हात उलटून हाताच्या मागच्या बाजूवर त्यांपैकीं जितके खडे झेलतां येतील तितके खडे झेलावे; व या खेळलेल्या खड्यांपैकीं कांहीं खडे जमिनीवर टाकून बाकी राहतील ते, अथवा साधण्या सारखे असल्यास सर्वच झेळलेले खडे, वर उडवून पुनः हात उलटून ते तळहातावर झेलावे. नंतर झेळलेल्या खड्यांपैकीं एक खडा झेळण्यासाठीं घेऊन बाकीचे खडे बाजूस ठेवावे.

इतकें झाल्यावर जमिनीवर पडलेल्या खड्यांपैकीं एकाच खेपेस एक किंवा अधिक साधतील तितके खडे एकाखईपासून आठाखईपर्यंत सांगितल्याप्रमाणें खेळून घ्यावे. याप्रमाणें सर्व खडे घेऊन होईपर्यंत खेळावें.

सर्व खडे घेऊन झाल्यानंतर खेळणारणीने मारलेल्या ( उचललेल्या ) प्रत्येक **दुरकुटा**बद्दल ( दोन खड्यांबद्दल ) तिला एकेक खडा मिळतो. **चौकुटा**बद्दल ( चार खड्यांबद्दल ), दोन दोन खडे मिळतात व याचप्रमाणे पुढेहि **महाकूट**, **आठकूट**, वगैरे मारले असेल त्याप्रमाणे तीन, चार, असे खडे मिळतात. खेळणारणीने एकेक याप्रमाणेच सर्व खडे उचलले असल्यास तिला एकच खडा मिळतो, व तिने कोणतीहि विषम संख्या उचलली असल्यास ( तीन, पांच, सात वगैरे ) तिच्याबद्दल तिला त्या विषम संख्येत एक वजा केला असता जी सम संख्या राहते तिच्या निम्मे खडे मिळतात.

सर्व खडे उचलून झाल्यावर खेळणारणीने तिला मिळाले असतील ते सर्व खडे घ्यावे, व बाकी राहिलेल्या खड्यांनी पुनः वर सांगितल्याप्रमाणे खेळावे. याप्रमाणेच तिने पुनः पुनः तिच्या हातून डाव जाईपर्यंत खेळावे. एकीच्या हातून डाव गेल्यानंतर तिच्या मागून जिची खेळण्याची पाळी असेल तिने खेळावे.

खेळणारणीने जमिनीवरील सर्व खडे एकदा उचलण्यापूर्वीच जर तिच्या हातून डाव गेला, तर डाव जाईपर्यंत तिने जे खडे उचलले असतील, त्यांतून तिने ज्याप्रमाणाने खडे उचलले असतील, त्याप्रमाणाने तिला खडे मिळतात.

### डाव कधी जातो.

१. खडे झेलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा जमिनीवर पडला तर.
२. खडे उचलीत असतां उचलावयाचे सर्व खडे हातांत आले नाहीत तर; अथवा झेलखडा झेलीत असतां तो खाली पडला, तर.
३. एक अथवा अधिक खडे उचलीत असतांना उचलावयाचा खडा अथवा जवळचा दुसरा खडा हालला तर.



खेळतां खेळतां खेळणारणीकडून सर्व खडे मिळविले गेले कीं एक डाव पुरा होतो.

डाव पुरा झाल्यानंतर कोण कोणास किती किती खडे मिळाले तें पहावें, व जिला पांचाहून कमी खडे मिळाले असतील तिला, जिला पांचाहून जास्त खडे मिळाले असतील तितके तिचे खडे लागले असें समजावें. जिला पांचाहून जितके खडे कमी मिळाले असतील, तिला तितके खडे लागावयाचे.

एकमेकीस खडे लावात, व लावलेले खडे फेडीत खेळ पुढें चालवावा.

## कांचापाणी.

**खेळणारांची संख्या.**—दोन.

**साहित्य.**—कांचेचे लहान लहान तुकडे.

**खेळण्याची रीत.**—आरंभीं जमिनीवर खडूनें एक रंगण काढावें. नंतर एका मुलीनें हातांत कांचेचे तुकडे घेऊन, हात अगदीं रंगणाजवळ नेऊन, ते रंगणांत टाकावे. नंतर तिनें त्यांपैकीं एकेक तुकडा बोटानें बाजूला सरकवून तो उचलून घेत जावें.

रंगणांत कांचा टाकिल्या कीं त्यांपैकीं एकहि कांच जर रंगणाबाहेर पडली, अथवा एक कांच बोटानें सरकवून घेत असतां, जर दुसरी कांच हालली, तर खेळणान्या मुलीकडून डाव निवून तो दुसऱ्या मुलीकडे जातो.

एकीकडून दुसरीकडे डाव गेला कीं, तिनेंहि पहिलीप्रमाणेंच खेळावयाचें.

खेळणारी मुलगी रंगणांतून जितक्या कांचा दुसऱ्या कांचेस धक्का लाविल्याशिवाय उचलून घेईल, तितक्या कांचा तिनें जिकलेल्या असें समजावें. जिकलेल्या कांचा जिकणरणीनें चालत असलेला डाव संपेपर्यंत आपल्या जवळच ठेविल्या पाहिजेत.

खेळतां खेळतां सर्व कांचा जिकून झाल्यावर प्रत्येकीला किती किती कांचा आल्या तें पहावें, व जिच्या जास्त झाल्या असतील तिचा दुसरीवर डाव झाला असें समजावें.

### अनुकरणात्मक खेळ.

लहान मुलें नेहमीं मोठ्या माणसाचें अनुकरण करीत असतात, हें त्यांच्या खेळाकडे लक्षपूर्वक पाहिलें असतां दिसून येईल. ज्यांत अनुकरण आहे, असे त्यांचें कांहीं खेळ आहेत, व आम्ही त्यांस अनुकरणात्मक खेळ हे नांव दिलें आहे.

अनुकरणात्मक खेळांत वाहुला-वाहुलीचें लग्न, भातुकली, ओवा-जावा, वाळंत वाहुली व जोडा पुरुष हे खेळ मुख्य आहेत.

वरील खेळ निरनिराळ्या जातींत त्यांच्या त्यांच्या रिवाजाप्रमाणें खेळण्यांत येतात.

**जोडा पुरुष** हा खेळ कांचेच्या बारीक बारीक तुकड्यांनीं खेळतात. एका कागदावर एका घराचा त्यांतील निरनिराळ्या सामानासह नकाशा काढिला असतो. ह्या आकृतींतील निरनिराळ्या स्थळीं कांचेचे तुकडे ठेविले असून हा खेळ खेळतात. ह्या खेळांत संसारांतील वाटेल तो एक प्रसंग घेऊन त्यावर खेळतात. म्हणजे त्याप्रसंगां घरांतील ज्या ज्या भागांत, ज्या ज्या गोष्टी मोठ्या माणसांकडून व्हावयाच्या, त्या त्या सर्व गोष्टी त्या त्या भागांत कांचेचा एकेक तुकडा ठेवून करितात.

भातुकलींत सडा घालणें, वेणीफणी करणें, अंग धुणें वगैरे सर्व ऋतु लुट्टुपुटीचे करितात पण स्वयंपाक जरी लुट्टुपुटीचा केला तरी यांत खाण्याचे पदार्थ मात्र खरोखरीचे असतात. स्वयंपाक झाल्यावर, खेळ-गान्या सर्व मुली वांटून घेतात व जेवण करितात. कित्येक वेळां जर मुली समंजस असल्या तर खरोखरीचा स्वयंपाक करून लहान लहान मुलांसुद्धां सर्वजण एकत्र जेवतात.

### उखाणे.

उखाणे म्हणजे एक प्रकारचे प्रश्न आहेत. ह्या प्रश्नांत कोणत्या-तरी एकेका वस्तूचे गूण दाखवून ती वस्तू कोणती हें विचारलेलें असतें. उदाहरणार्थ, “ पाण्यापेक्षां पातळ, लिंबापेक्षां कडू, माझा उखाणा जिंकील त्यास देईन सोन्याचा गडू ” हा एक उखाणा आहे. यांत पाण्यापेक्षां पातळ व लिंबापेक्षां कडू असा पदार्थ कोणता? असें विचारलें आहे

एक मुलगी दुसरीस उखाणे घालते, म्हणजे वर सांगितल्याप्रमाणें प्रश्न विचारते. दुसरीनें मग तो उखाणा जिंकिला पाहिजे.

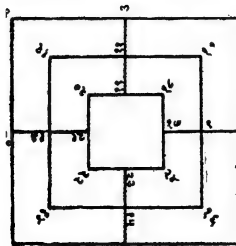
उदाहरणासाठीं वर दिलेला उखाणा एका मुलीनें दुसऱ्या मुलीस घातला आहे असें समजूं. आतां दुसऱ्या मुलीनें तो जिंकिला पाहिजे, म्हणजे पाण्यापेक्षां पातळ व लिंबापेक्षां कडू असा पदार्थ कोणता तें सांगितलें पाहिजे. असा पदार्थ एकच संभवतो. तो पदार्थ “ धूर ” होय. कारण पाण्यापेक्षां पातळ असणें व लिंबापेक्षां कडू असणें, हे दोन्ही गुण फक्त धूरांतच एकत्र आढळून येतात. ते दुसऱ्या कोणत्याच पदार्थांत एकत्र आढळत नाहींत. अर्थात् “ धूर ” हेंच वरील प्रश्नाचें उत्तर होय.

एकमेकींस उखाणे घातल्यानें व ते जिंकण्याचा प्रयत्न केल्यानें तर्कशक्ति व विचारशक्ति ह्यांची वाढ होण्यास बरेच सहाय्य होतें. म्हणून मुलींनीं रिकामपणीं कधीं कधीं एकमेकींस उखाण घालीत असावें.

नेहमीं जे उखाणे घालण्यांत येतात त्यांची संख्या फार मोठी असते. शिवाय हुशार मुली आपल्या कल्पनेनें नवे नवे उखाणे बनवूनहि दुसऱ्यास घालतात. नेहमींच्या उखाण्यांपैकीं कांहीं उखाणे त्यांच्या उत्तरांसह पुढें दिले आहेत :—

१. मी जातें रागें रागें, तू कां गे माझ्यामागें. (उ० सांवली.)
  २. सर सर जातो साप नव्हे, गड गड जातो गाडा नव्हे,  
गळ्यांत जानवें ब्राह्मण नव्हे. (उ० रहांट.)
  ३. घांटाखालून आल्या अका, त्यांच्या पांढऱ्याच खांका.  
(उ० खोबरे.)
  ४. एवढेंसं कारटें, घर कसें राखतें. (उ० कुलूप.)
  ५. जटा नगरीचा गोसावी, वोटा नगरीं आला, तळहातीं  
विचार केला आणि नखाशीं प्राण गेला. (उ० ऊ.)
- इत्यादि, इत्यादि.

### फरें-मरें.



फरें-मरें.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

**साहित्य\*.**—फन्यामन्याचा पट, व प्रत्येक खेळणारणीजवळ एकेका प्रकारच्या निरनिराळ्या वाल, वाटाण्या एवढ्या नऊ नऊ लहान जिनसा ज्यास खडे अथवा घुला अशी ह्या खेळांत संज्ञा देतात.

वरील आकृतींत दाखविल्याप्रमाणें प्रथम पट तयार करावा.

फन्यामन्याच्या पटांत आंकडे घालीत नाहीत. पण वरील पटांत जे आंकडे काढलेले आहेत, ते केवळ खेळाच्या समजुतीसाठींच आहेत.

सांवतवाडीच्या रंगीत मालाच्या कारखान्यांत पट फळीवर काढलेला विकत मिळतो व त्याच्यावरोवर त्यावर चालविण्याच्या लांकडी घुलाहि विकत. मिळतात. ह्या घुला दोन प्रकारच्या असतात, तांबड्या व पिवळ्या.

**घुला ठेवणें.**—आरंभी दोघाहि खेळणारणींनीं आळीपाळीनें आपापलीं एकेक घुल १ पामून २४ पर्यंत दाखविलेल्या कोणत्यातरी एकेका सांध्यावर ठेवावी. प्रत्येक खेळणारणीनें, घुला ठेवीत असतां, आपापल्या तीन तीन घुला एकेका रेषेंत आणण्याचा यत्न करीत असावे.

**घुलांची चाल.**—सर्व घुला पटावर ठेवून झाल्यावर खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं आळीपाळीनें आपापलीं एकेक घुल चालवावी, ह्मणजे एक घुल एका सांध्यावरून दुसऱ्या सांध्यावर अथवा वर दिलेल्या पटाप्रमाणें लिहावयाचें झाल्यास. एका आंकड्यावरून दुसऱ्या आंकड्यावर न्यावी. याप्रमाणें ११ वरील घुल १०, १९, ३, किंवा १२, यांपैकीं एका आंकड्यावर जर तेथें पूर्वींच घुल नसेल तर चालवितां येईल व ६ वरील घुलेस फक्त ५ किंवा ७ येथेंच नेतां येईल.\* याप्रमाणें फक्त रेषेवरूनच घुल एका आंकड्यावरून दुसऱ्या आंकड्यावर चालावयाची.

\* हा खेळ कधी कधी ११ घुला घेवून खेळतात. त्या वेळीं ३ घुला १८, २१, २४, ह्या घरीं घुला आल्या असतां फरें होतें.

एकीच्या तीन घुला एका रेषेत ओळीने तीन सांध्यावर आल्या, उदाहरणार्थ ६, ७, ८; १२, १३, १४; २०, २१, २२ इत्यादि आंकड्यांवर आल्या, कीं तिचें फरें झालें असें समजावें. पण तीन कोनावर, ह्मणजे उदाहरणार्थ ८, १६, २४, ह्या तीन सांध्यावर घुला आल्या, तर तें फरें होत नाहीं.

जिचें फरें होईल तिला दुसरीचें एक मरें घेतां येतें, ह्मणजे पटावरून वाटेल ती एक घुल उचलून घेतां येते. एका फच्यास एकच मरें घेतां येतें. मरें ह्मणून घेतलेल्या घुला चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांतून काढून टाकाव्या लागतात.

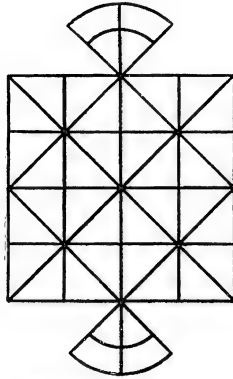
एकदां ज्या ठिकाणीं फरें झालें असेल, त्या ठिकाणीं पुनः फरें करितां येत नाहीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें, खेळणाऱ्या दोन मुलींपैकीं एकीच्या दोनच घुला शिल्क राहीपर्यंत खेळावें; व जिच्या दोहोंपेक्षां जास्त घुला शिल्क राहिल्या असतील, तिचा, जिच्या दोनच घुला शिल्क राहिल्या असतील, तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.



## वाघ-बकरी—प्रकार पहिला.

वाघ फळ.



खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—पट, दोन वाघ व चोवीस बकऱ्या.

पट.—वाघ-बकरीचा पट जमिनीवर खडूने काढावा अथवा कागदावर शाईने काढावा, किंवा लांकडाच्या रंगीत फळीवर काढलेला बाजारांत विकत मिळतो तो घ्यावा. हा पट कसा असतो, तें वर दाखविलें आहे. या पटाच्या दोन बाजूंस असणाऱ्या त्रिकोणाकृति भागांस डोंगर असें ह्मणतात.

वाघ व बकऱ्या.—वाघ व बकऱ्या, वाघ-बकरीच्या पटाबरोबरच बाजारांत विकत मिळतात. त्या मिळण्यासारख्या नसल्यास, वाघांबद्दल दोन वाल व बकऱ्यांबद्दल वाटाणे घ्यावे किंवा अशाच दुसऱ्या कांहीं जिनसा घ्याव्या.

**आरंभीं पटावर वाघ, बकऱ्या ठेवण्याचीं स्थानें.**—खेळणाऱ्या दोघीजणींपैकीं एकीनें वाघ ध्यावे व एकीनें बकऱ्या ध्याव्या. नंतर दोन्ही वाघ पटाच्या मधल्या ह्मणजे १ ह्या सांध्यावर ठेवावे व त्यांच्या भोंवतालच्या आठ सांध्यावर, ह्मणजे २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९, ह्या सांध्यावर, आठ बकऱ्या ठेवाव्या.

**वाघांची चाल.**—वाघ सरळ अथवा तिरपा एका सांध्यावरून दुसऱ्या सांध्यावर याप्रमाणें चालतो. उदाहरणार्थ, १ ह्या घरावर वाघ असल्यास त्यास २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९, ह्यांपैकीं वाटेला त्या एका सांध्यावर जातां येईल. एका सांध्यावर वाघ असून त्याच्या जवळच्याच दोन सांध्यावर बकऱ्या असल्या तर वाघास त्यांच्या पलिकडे जातां येत नाहीं. जसें ४ ह्या घरांत वाघ असून १० व ११ ह्या सांध्यावर बकऱ्या असल्या व १२ हा सांधा रिकामा असेल तर वाघास १२ ह्या सांध्यावर जातां येत नाहीं. एका सांध्यावर वाघ असून, त्याच्याजवळच्याच सांध्यावर बकरी असली व त्या पुढील सांधा रिकामा असला तर वाघास बकरीवरून उडी मारून त्या रिकाम्या सांध्यावर जातां येतें. जसें १ या सांध्यावर वाघ असून ५ या सांध्यावर बकरी असली व १३ हा सांधा रिकामा असला, तर वाघास १३ या सांध्यावर जातां येईल. अशा रीतीनें वाघ बकरीवरून उडी मारून गेला, कीं ज्या बकरी वरून तो गेला असेल, ती बकरी मेली असें समजावें. मेलेली बकरी पटाबाहेर काढून ठेवावी लागते. मग चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांत तिचा कांहीं उपयोग होत नाहीं.

**बकऱ्यांची चाल.**—बकऱ्याहि वाघाप्रमाणेंच चालतात. पण त्यांस वाघाप्रमाणें उड्या मारतां येत नाहींत.



## वाघ-बकरीचे नियम.

१. पहिल्याच खेपेस दोन्ही वाघांस एकदम चालवितां येतें.

२. वर सांगितल्याप्रमाणें दोन वाघ एकदम चालविल्यास त्याच खेपेस दोन बकऱ्या पटावर एकदम ठेवितां येतात.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम जिनें वाघ घेतले असतील, तिनें वाघ चालवावा. नंतर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील, तिनें तिच्याजवळ ज्या सोळा बकऱ्या असतील, त्यांपैकीं एक बकरी पटांतील वाटेल त्या एका सांध्यावर ठेवावी. याप्रमाणें आळीपाट्टीनें जिनें वाघ घेतले असतील तिनें वाघ एकदां चालवावा व जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिनें एक बकरी पटावर ठेवावी. सर्व बकऱ्या पटावर ठेवल्यानंतर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिनेंही प्रत्येक खेपेस एकेक बकरी चालवावी.

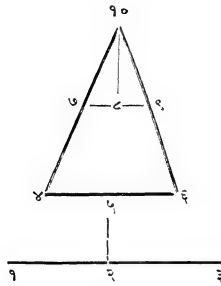
ह्या खेळात वाघाचें काम बकऱ्या मारावयाचें असतें, पण बकऱ्यांचें काम वाघास कोंडून त्याची गति बंद करावयाचें असतें.

वरील उद्देश ध्यानांत ठेवून, दोघीहि खेळणारणींनीं वाघ व बकऱ्या चालवित असावें.

खेळतां खेळतां जर वाघ कोंडले गेले, तर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिचा डाव, जिनें वाघ घेतले असतील, तिच्यावर झाला असें समजावें; व कोंडले न जातां जर सर्व बकऱ्या मारल्या गेल्या तर, जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिच्यावर जिनें वाघ घेतले असतील, तिचा डाव झाला असें समजावें.



## वाघ-बकरी—प्रकार २ रा.



खेळणारणींची संख्या.—३०.

साहित्य.—एक वाघ, तीन बकऱ्या व पट.

पट.—ह्या खेळाचा पट वर काढल्याप्रमाणेंच असतो.

आरंभी पटावर वाघ, बकऱ्या ठेवण्याचीं स्थानें.—पटावर ज्या सांध्यावर १, २, व ३ हे आंकडे काढले आहेत, त्यांच्यावर बकऱ्या ठेवाव्या व १० ह्या सांध्यावर वाघ ठेवावा.

वाघ व बकऱ्यांची चाल.—मागील प्रकरणांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—प्रथम ज्या खेळणारणीने वाघ घेतला असेल, ती वाघ चालविते. नंतर जिने बकऱ्या घेतल्या असतील, ती बकऱ्या चालविते. याप्रमाणें दोघीहि आळीपाळीने खेळतात.

खेळतां खेळतां वाघ कोंडला गेला, तर जिने बकऱ्या घेतल्या असतील तिचा जिने वाघ घेतला असेल तिच्यावर डाव झाला असें समजावें व एक बकरी मारली गेली तर जिच्या बकऱ्या असतील तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.

खेळणारणींस सूचना.—ह्या खेळांत फक्त १,२,३,५,८ ह्या सांभ्याशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि सांभ्यावर वाघ कोंडला जात नाही. ही गोष्ट लक्षांत ठेवून बकऱ्या चालवणारणीने बकऱ्या चालवाव्या व वाघ चालवणारणीनेहि होतां होईल तोंपर्यंत वरील सांभ्यावर वाघ न नैण्याची खबरदारी घ्यावी.

### ताबूल फळ.



ताबूल फळ.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—ताबूल फळ.

ताबूल फळें सांवतवाडी येथें तयार होतात. तीं लांकडाचीं केलेलीं असतात. प्रत्येक ताबूल फळांत एक पट, चोवीस घुला, व चार ताबलें असतात. पट फळीवर काढलेला असतो. घुला दोन रंगांच्या

असतात, बारा तांबड्या व बारा हिरव्या. ताब्लें म्हणजे सरासरी अर्धा इंच रुंद व चार पांच इंच लांब लांकडाच्या पातळ पट्या असतात. त्यांस एका बाजूस तांबडा व एका बाजूस पिवळा रंग दिलेला असतो. ताब्लांनीं दान घेतात व घुला पटावर चालवितात.

३७	३८	३९	४०	४१	४२	४३	४४	४५	४६	४७	४८
२५	२६	२७	२८	२९	३०	३१	३२	३३	३४	३५	३६
२४	२३	२२	२१	२०	१९	१८	१७	१६	१५	१४	१३
१	२	३	४	५	६	७	८	९	१०	११	१२

ताबूल फळाचा पट.

**ताबूल फळाचा पट.**—वर काढला आहे तसा असतो. तो जमिनीवर उभा ठेवून त्याच्या एकेका बाजूस एकेक खेळणारीण बसते. वरील आकृतींत अ व ब ह्या दोघी खेळणारीणी कल्पून त्यांच्या बसावयाच्या जागेच्या ठिकाणीं अ व ब अशीं अक्षरें काढलीं आहेत.

**आरंभी पटावर घुला ठेवण्याचीं स्थानें.**—खेळणारीणींपैकीं एकजण तांबड्या घुला घेते व दुसरी हिरव्या घेते व प्रत्येकजण त्या आपल्या डाव्या हाताकडील पहिल्या रांगेंतील घरांत ठेविते. वरील पटांत अस आपल्या घुला १ पासून १२ ह्या घरांत ठेविल्या पाहिजेत व बस ४८ पासून ३७ ह्या घरांत ठेविल्या पाहिजेत.

**दान.**—ताब्लें टाकल्यावर त्यांपैकीं एका ताब्लाची तांबडी बाजू वर आली कीं तीन, दोन तांबड्या बाजू वर आल्या कीं सहा, तीन तांबड्या बाजू वर आल्या कीं नऊ, चान्ही तांबड्या बाजू वर आल्या कीं बारा, व चान्ही पिवळ्या बाजू वर आल्या कीं सहा पडले असें समजावें.

ताबूल म्हणजे दोन ताबूल, आठ आणि बारा यांचीं अर्धे, लावितां येतात, म्हणजे ताब्लांतील एकांनै एक घुल, व दुसऱ्यांनै दुसरी घुल

चालवितां येते. याचप्रमाणें आठांच्या चार आणि चार या दोन अर्धानीं, व बारांच्या सहा आणि सहा ह्या दोन अर्धानीं दोन निर-  
निराळ्या घुला चालवितां येतात. आठ आणि बारा ह्यांच्या अर्धांस  
अनुक्रमें चार, आठ व सहा, बारा असें म्हणतात.

**तावूल** आठ किंवा बारा हें दान पडल्यास, ह्या तिहींपैकीं  
कोणतेहि दान पुनः न पडेपर्यंत फिरून दान घेतां येतें.

**घुला उजवणें.**—तावूल पडल्याशिवाय घुला उजवत नाहीत.  
एका तालांत दोन घुला उजवतात. जसें अस ताला पडला तर  
तिची ११तील घुल १३त जाते, म्हणजे ११ व १२ ह्या दोन  
घरांतील घुला उजवल्या असें होतें. ह्याचप्रमाणें पुढेहि प्रत्येक  
तालालास दोन दोन घुला उजवतात.

कधीं कधीं असें 'होतें' कीं प्रतिपक्षानें आपल्या एक किंवा अधिक  
घुलांस त्या उजवण्यापूर्वीच मारल्यामुळेच आपली एकच घुल उजवा-  
वयाची राहते. ही घुल ताला पडले कीं त्याच्या अर्धानें उजवते,  
म्हणजे ती ज्या घरांत असेल त्याच्या पुढील घरांत जाते, व बाकी  
राहिलेल्या अर्धानें दुसरी घुल चालवितां येते.

**घुलांची चाल.**—घुला नेहमीं समोर पुढें पुढें चालतात. घुलांची  
चाल स्पष्टपणें ध्यानांत येण्यासाठीं वरील पटांतील घरांत आंकडे घातले  
आहेत, ते अच्या घुलांची चाल दाखवितात, म्हणजे अची बारा  
घरांतील घुल १३, १४, १५ वगैरे घरांतून क्रमवार पुढें जाते, व  
तिच्या मागील सर्व घुलाहि आंकड्यांच्या अनुक्रमानें पुढें जातात.  
अच्या घुला ज्या पद्धतीनें चालतात, त्याच पद्धतीनें बच्याहि घुला  
चालावयाच्या हें उघडच आहे.

**घुल मरणें.**—एकीची घुल ज्या घरांत असेल, त्याच घरांत  
दुसरीची घुल, तिला पडलेल्या दानानें गेली कीं पहिलीची घुल मेली  
असें समजावें. मेलेल्या घुलांस खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

**घुला कुजणें.**—एकीच्या सर्व घुला तिच्या मूळघरांच्या रांगेंतून बाहेर निघाल्या कीं दुसरीच्या ज्या घुला तिच्या मूळघरांच्या रांगेंत असतील, त्या कुजल्या असें समजावें. कुजलेल्या घुलांस खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

**घुला पिकणें.**—घुला फिरत फिरत प्रतिपक्षांच्या घुलांच्या मूळघरांच्या रांगेंत गेल्या कीं त्या पिकल्या असें समजावें. घुला पिकणें त्या अनुक्रमानें एकेका घरांत एकेक याप्रमाणेंच पिकल्या पाहिजेत. उदाहरणार्थ, अची पहिली घुल ३७ ह्याच घरांत पिकावयाची. दुसरी घुल ३८ ह्या घरांत पिकावयाची, व पुढेहि अनुक्रमानें पुढच्या एकेका घरांत घुला पिकत जावयाच्या.

**पिकलेल्या घुलांची चाल.**—पिकलेल्या घुला, त्या ज्या रांगेंत पिकल्या असतील, त्या रांगेंतून प्रथम बाहेर निघतात. नंतर त्या पटाच्या मधल्या दोन रांगांतच चालतात. उदाहरणार्थ, अच्या पिकलेल्या घुला प्रथम ४८ ह्या घरापर्यंत चालावयाच्या, व पुढें २९ घरापासून आरंभ करून ३६ घरांतून १३ घरांत जाऊन तेथून २४ पर्यंत जावयाच्या. नंतर २९ घरापासून आरंभ करून पुनः वर सांगितल्याप्रमाणेंच चालावयाच्या. याप्रमाणें त्या एक मारग्या चालत रहावयाच्या.

### ताबूल फळाचे नियम.

१. सर्व घुला उजवल्याशिवाय ताबुलानें उजवलेल्या घुला चालवितां येत नाहीत.

२. घुल उजवण्यापूर्वीं जें जें दान पडतें तें सर्व फुकट जातें.

३. प्रतिपक्षाची एक तरी घुल उजवल्याशिवाय आपल्या घुला पिकवितां येत नाहीत.

४. आपल्या कांहीं घुला पिकल्या अमून बाकींच्या घुला आपणांस पडलेल्या दानानें पिकत नसल्यास, त्या पिकेपर्यंत अथवा मरेपर्यंत मधल्या दोनच रांगांत चालतात.

५. आपल्या पिकलेल्या घुलाशिवायकरून बाकींच्या सर्व घुला मेल्या, म्हणजेच पिकलेल्या घुला चालवितां येतात.

६. पिकलेल्या घुला, एक मेली कीं दुसरी, दुसरी मेली कीं तिसरी, ह्याप्रमाणें एकेकट्याच चालतात. एक जिवंत अमतां दुसरी चालत नाही.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम एकीनें ताबूल घेऊन, तें जमिनीवर आपटून, वर उडवून, दोन तीनदां झेलून, मग जमिनीवर टाकावें, व जें दान पडेल त्यानें आपली घुल चालवावी. तिच्या मागून दुसरीनें तिच्याचप्रमाणें ताबूल टाकून दान घ्यावें. व आपली घुल चालवावी. याप्रमाणें दोघीनींहि आळीपाळीनें खेळावें.

खेळतां खेळतां दुसरीच्या दोनहि घुला उजवण्यापूर्वीं आपल्या सर्व घुला उजवल्या. अथवा दुसरीचा एकहि घुल पिकण्यापूर्वीं आपल्या सर्व घुला पिकल्या, तर दुसरीस आपल्या बारा हारी लागल्या असें समजावें.

दुसरीच्या घुला जर आपणाकडून कुजविल्या गेल्या, व तिच्या बाकींच्या घुला जर आपल्या न पिकलेल्या घुलांकडून मारल्या गेल्या, तर दुसरीस आपल्या सहा हारी लागल्या असें समजावें.

दुसरीस बारा अथवा सहा हारी जर लागल्या नाहींत, तर तिच्या सर्व घुला मारल्या गेल्या, कीं तिला एक हार लागली असें समजावें.

एकीस एक अथवा अधिक हारी लागल्या, कीं चालत असलेला डाव पुरा होतो.

आपल्या वुला मान्यांत न सांपडतां दुसरीच्या वुला मारतां येतील,  
अशा रीतीने वुला चालविणें हीच काय ती ह्या खेळांत खुबी आहे.  
ती दोन चार डाव खेळल्याने आपोआप साध्य होते.

## सोंगड्या.

### १—कवड्या.



कवड्या.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

साहित्य\*.—सोंगड्या, चौपट, व सहा किंवा सात कवड्या.

खेळणारणींची वसण्याची जागा.—प्रत्येक खेळणारिणीने एकेका

\* सोंगड्या व चौपट यांचे वर्णन पृष्ठ १८४ वर दिले आहे.

सहा सहा कवड्यांनी खेळण्याचा प्रघात फार आहे. ह्या वेळां साही कवड्या पालथ्या पडल्या की सहा धरावे व साही कवड्या उताण्या पडल्या की चारा धरावे. बाकी दुसरा कांही फरक नाही.



निरनिराळ्या रंगाच्या चार चार सोंगच्या ध्याव्या, चौपट जमिनीवर ठेवाव्या, व एकेका पटाजवळ एकेका खेळणारिर्णानें बसावें. जिच्यापुढें जो पट येईल, तो तिचा पट झाला असें समजावें.

**दान.**—एक कवडी उताणी पडली, कीं दहा; दोन कवड्या उताण्या पडल्या कीं दोन; तीन कवड्या उताण्या पडल्या कीं तीन, चार कवड्या उताण्या पडल्या कीं चार; पांच कवड्या उताण्या पडल्या कीं पंचवीस; सहा कवड्या उताण्या पडल्या कीं छत्तीस\*; सात कवड्या उताण्या पडल्या कीं चौदा; व सातहि कवड्या उपड्या पडल्या कीं सात.

वरील दानांपैकी १०, २५ व ३६ ह्या तीन दानांत त्यांच्या संख्ये-शिवाय आणखीं एकेक पत्र ( एक ) धरण्यांत येतो, ह्मणजे एकाच सोंगटीस दहा हें सर्व दान दिल्यास ती अकरा घरें चालते, पंचवीस हें सर्व दान दिल्यास ती सव्वीस घरें चालते, व छत्तीस हें सर्व दान दिल्यास सदतीस घरें चालतें.

१०, २५, ३६, १४ व ७ ह्यांपैकीं एखादें दान पडलें असतां त्यांपैकीं कोणतेंहि दान पुनः न पडेपर्यंत फिरून घेतां येतें.

पत्राचें दान ( ज्यांत पत्र आहे असें दान ) क्रमानें तीनदां पडल्यास तें सर्व फुकट जातें. पत्राचें दान एकदां अगर दोनदां पडून, नंतर सात हें दान पडून पुन्हां पत्राचें दान एकदां अगर दोनदां पडल्यास तें फुकट जात नाहीं. ह्या नियमाप्रमाणें एकदां सात पडले असूनहि, पुढें केव्हांहि पत्राचें दान क्रमानें तीनदां पडल्यास, तें फुकट जावयाचें हें उघडच आहे. ह्याप्रमाणें पत्राचें दान फुकट गेलें तरी त्याच वेपेस त्याच्या जोडीस जें दुसरें दान पडलें असतें, तें फुकट जात नाहीं.

\* अशा सहा कवड्या उताण्या पडल्या कीं पुष्कळ ठिकाणीं ३० ( तीस ) हें दान धरण्याचा प्रघात आहे. ३६ हें दान फारच कचित् ठिकाणीं धरितात.

**सोंगऱ्यांची चाल.**—सोंगऱ्या नेहमीं उजव्या हाताकडे पुढें पुढें चालतात. खालील आकृतींत अ, व, क, ड, ह्या चौघी खेळणारणीं कल्पून त्यांपैकीं अच्या सोंगऱ्या कशा चालावयाच्या तें अंक घालून दाखविलें आहे. ह्या अंकाच्या अनुक्रमानें अच्या सोंगऱ्या चालावयाच्या. अच्या सोंगऱ्या फिरत फिरत ७५ ह्या घरांत आल्यानंतर, पुढें ८, ७, ६ ह्या अनुक्रमानें चालून, शेवटीं तिच्या पटापलीकडील मोठ्या घरांत जावयाच्या. अच्या सोंगऱ्या जशा चालतात तशाच बाकीच्यांच्याहि चालावयाच्या हें उघडच आहे.

पट.

क

अ

एकेका दानानें एकेकच सोंगटी चालते. मात्र पवाच्या दानानें एक सोंगटी, व बाकी राहिलेल्या दानानें दुसरी सोंगटी, याप्रमाणें दोन सोंगट्या चालवितां येतात.

## पारिभाषिक शब्द, व्याख्या वगैरे.

**दान देणें.**—पडलेल्या दानानें सोंगटी चाळविणें.

**सोंगटी मरणें.**—आपणास पडलेल्या दानानें, आपली सोंगटी, दुसऱ्या कोणाचीहि सोंगटी ज्या घरांत असेल त्या घरांत गेली कीं, दुसऱ्याची सोंगटी मेली असें समजावें.

**तोड होणें.**—आपणाकडून दुसऱ्याची सोंगटी प्रथमच मारली गेली कीं, आपली तोड झाली असें समजावें.

**सोंगटी लागणें.**—खेळ मुक्त केल्यावर सोंगटी चौपटावर येणें, तसेंच मेलेली सोंगटी पुनः खेळांत ह्मणजे चौपटावर येणें.

**सोंगटी निजणें.**—आपली सोंगटी फिरत फिरत आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील शेवटच्या घरांतून मधल्या घरांत गेली कीं ती निजली असें समजावें. निजलेली सोंगटी आडवी ठेविली पाहिजे.

**सोंगटी पिकणें.**—निजलेली सोंगटी पटाच्या पलीकडील मोठ्या घरांत गेली कीं, ती पिकली असें समजावें.

## नियम.

१. एकीचें कवड्या टाकून दान दिल्यानंतर दुसरीनें कवड्या टाकाव्या.

२. पत्राचें दान पडल्याशिवाय सोंगटी लागत नाही. अर्थात् पत्राचें दान पडून एक तरी सोंगटी लागेपर्यंत पडलेलें सर्व दान फुकट जातें.

३. सोंगटी लागावयाची असून पत्राचें दान पडल्यास, त्यांतील पत्रानें सोंगटी लाविलीच पाहिजे.

४. पडलेल्या दानानें दुसऱ्याची सोंगटी मरत असल्यास ती मारणें, अगर न मारणें हें आपल्या मर्जीवर आहे.

५. कटावरील सोंगटी मरत नाही.

६. खेळणारिणीस वाटेल त्या कटावर वाटेल तितक्या सोंगच्या ठेवतां येतात.

७. एका कटावर एकीची सोंगटी, अगर सोंगच्या असतां दुसरीस त्या कटावर आपली सोंगटी नेतां येत नाहीं.

८. कटाशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि घरांत कोणासच 'दोन सोंगच्या आणतां येत नाहींत.

(अ) सोंगच्या निजल्यानंतर मात्र त्यांस वर्गल नियम लागू नाही. ह्मणजे निजलेल्या दोन अथवा अधिक सोंगच्या एका घरांत आणतां येतात ; व निजलेल्या सोंगटी अथवा सोंगच्या ज्या घरांत असतात, त्या घरांत न निजलेल्या एक सोंगटी ठेवतां येते.

९. खेळणारणीची तोड आल्याशिवाय निल्या तिच्या सोंगच्या तिच्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटापुढें नेतां येत नाहींत.

१०. पडलेलें दान कोणत्याच रीतीनें देण्यास मार्ग नसल्यास तें फुकट जातें.

**खेळण्याची रीत.**—प्रथम कोणीतरी एका खेळणारणीनें खेळावें, ह्मणजे कवड्या टाकाव्या व सोंगटी लावावयाचें दान पडल्यास सोंगटी लावून दान द्यावें. नंतर प्रथम खेळणारणीच्या उजव्या हाताकडे जी खेळणारिण असेल, तिनें खेळावें, व पुढेंहि याचप्रमाणें खेळत जावें.

सोंगच्या होतां होईल तों कटावर ठेवण्याचा यत्न करावा. कारण कटावरील सोंगच्या मरत नाहींत.

एकाहून अधिक सोंगच्या लागल्यानंतर सोंगच्या चालविण्याचें सर्व धोरण तोड करण्याकडे असावें. तोड होण्याचा संभव नसतां व दुसऱ्या रीतीनें सोंगच्या चालविण्यास मार्ग असतां विनाकारण सोंगच्या पुढें पुढें चालवूं नयेत. तोड करण्याकडे लक्ष न देतां सोंगच्या पुढें चालविल्यास प्रसंगीं त्या आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटावर येऊन अडून राहण्याचा संभव असतो. आपल्या सर्वच सोंगच्या अशा रीतीनें अडून राहिल्यास त्यांस चालविण्यास मार्ग न राहून आपणावर तिचीहि खेळणारिणींच्या विन तोडी हारी होतील हें उघडच आहे.

आपली तोड करीत असतां दुसरीची तोड न होऊं देण्याविषयी सावध असावें.

**तोड** झाल्यानंतर अगोदर आपल्या सोंगऱ्यांस होतां होईल तीं आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटावर आणून ठेवण्याचा यत्न करावा. कारण तेथें एकदां सोंगटी आल्यावर ती मरण्याचा फारसा 'संभव नसतो. तोड होण्यापूर्वीहि सबड असल्यास एखादी दुसरी सोंगटी तशी आणून ठेवल्यास हरकत नाही.

वर सांगितल्याप्रमाणें एक दोन सोंगऱ्या आणून ठेवल्यानंतर व अनुकूल डाव पडल्यास त्यांच्या पूर्वीहि सोंगऱ्या पिकवाव्या.

एकाच्या चारहि सोंगऱ्या पिकल्या कीं, तिच्या उजव्या हाताकडे जी खेळणारीण असेल तिला तिची **हार लागली** असें समजावें.

एखादीच्या चारहि सोंगऱ्या पिकल्या कीं, मग चालत असलेला डाव संपेपर्यंत तिच्या खेळांतून निघावें लागतें.

तिची खेळणारणींच्या सर्व सोंगऱ्या पिकल्या कीं खेळ पुरा होतो.

एखादीची एकहि सोंगटी पिकण्यापूर्वी तिला दुसरीची हार लागली कीं तिच्या तिची **बिन्न तोडी हार** लागली असें समजावें. विन तोडी हार लागणें हा या खेळांत मोठा अपजयच मानिला आहे\*.

कवड्यानें पुरुष देखील खेळतात.

बावरील खेळांत **पव बाजू** ह्याणून एक प्रकार आहे. ह्या पव बाजूंत दोनच पटावरून खेळतात. ह्या खेळांत पाहिजे तितके भिडू घेतां येतात. मात्र जितके एका खेळणारणीनें भिडू घेतले असतील तितकेच भिडू दुसऱ्या खेळणारणीनें घेतले पाहिजेत. जर एखादा भिडू कर्मा असला तर त्याबद्दल कोणीतरी एकांनें हात टाकावा. ह्या बाजूंत आपापल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटाच्या खाली सोंगऱ्या आल्या कीं त्या **तोड** होईपर्यंत मरत नाहींत. **तोड** करावयाची ह्मटली ह्मणजे ती अशी कीं, एका पक्षाकडच्या सर्व सोंगऱ्या लागून झाल्यावर एक पवाचें दान पडून **फर्जित** जावा लागतो, ह्मणजे हें पवाचें दान हिशेबांत न धरितां त्याचा **पव** फुकट जातो; मात्र त्याचें जें दान पडलें असेल तें द्यावें लागतें. ज्या हाताला **फर्जित** जातो त्या हाताला **तोड** होत नाहीं. **तोड** होण्यास दुसऱ्या पक्षाची निदान एक तरा सोंगटी लागली पाहिजे व ती **मोकळी** ह्मणजे पटावरील कोणत्याही कटावर असतां कामा नये. सर्व सोंगऱ्या लागल्याशिवाय **फर्जित** जात नाहीं. **फर्जित** गेल्यावर एकीने पवाचें दान घेऊन दुसऱ्या पक्षाच्या सोंगटीच्या पाठीमागें आपली सोंगटी नेऊन ठेविली ह्मणजे सोंगटी **पवानें** धरली असें होतें. मग दुसरीनें **पवाचें** दान घेतलें तरच **तोड** होते ह्मणजे सोंगटी मरते. बाकीचा खेळ वरच्याप्रमाणेंच.

## ओकावोकी.

**खेळणारणींची संख्या.**—चार.

**साहित्य.**—सोंगट्या व सात कवड्या.

ह्या खेळांत तांबड्या सोंगटीस घोडा, काळ्या सोंगटीस हत्ती, पिवळ्या सोंगटीस गाय, व हिरवीस गाढव\*, असें ह्मणतात.

**दान.**—पहिल्या प्रकारांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

ह्या खेळांत पंचवीस, दहा, चार, व तीन ह्या चारच दानांचा उपयोग होतो. बाकीच्या दानांचा कांहींच उपयोग होत नाही.

**खेळण्याची रीत.**—प्रारंभी खेळणारणींनीं आपल्या समोर एके ठिकाणीं सर्व सोंगट्या ठेवाव्या. नंतर खेळण्यास सुरवात करावी.

खेळणारणींस पंचवीस हें दान पडलें ह्मणजे एक हत्ती मिळतो, दहा पडले ह्मणजे घोडा मिळतो, चार पडले ह्मणजे गाय मिळते, व तीन पडले ह्मणजे गाढव मिळतो. खेळणारणींस ह्याशिवाय दुसरे कोणतेहि दान पडलें तरी कांहीं मिळत नाही.

खेळतां खेळतां मधील सर्व हत्ती, घोडे, गाई, किंवा गाढव खेळणारणींनीं जिकल्यावर जर एखादीस त्यापैकी ज्या जातीच्या सोंगट्या आल्या असतील, त्या जातीची सोंगटी मिळण्याचें दान पडलें, तर तिनें त्या जातीची सोंगटी तिच्याजवळ असल्यास ती ओकली पाहिजे. ह्मणजे मधील सोंगट्यांत ठेविली पाहिजे. उदाहरणार्थ, एकीस दोन हत्ती, एकीस एक हत्ती, व एकीस एक हत्ती आला असून जर जिला दोन हत्ती आले असतील तिला पंचवीस हें दान पडलें, तर तिनें आपल्या जवळचा एक हत्ती ओकला पाहिजे. ह्मणजे कोट होण्यापूर्वी कोणाजवळ कितीही सोंगट्या असल्या तरी त्या सगळ्या ओकल्या पाहिजेत.

\* कित्येक ठिकाणीं हिरव्या सोंगटीस बकरी असें ह्मणतात.

एकीकडेसच एका जातीच्या चारी सोंगट्या आल्या असून जर तिला त्या चारी सोंगट्याच्या जातीची सोंगटी मिळण्याचें दान पडलें, तर तिला सोंगटी ओकावी लागत नाही. एकाच जातीच्या चारी सोंगट्या एकीकडे आल्या, कीं तिनें कोट\* बांधला असें ह्मणतात.

वर सांगूनल्याप्रमाणे खेळ चालला असतां, मधोमध सर्व सोंगट्या संपल्या, ह्मणजे त्या खेळणारणींकडून मिळविल्या गेल्या, कीं खेळ पुरा होतो.

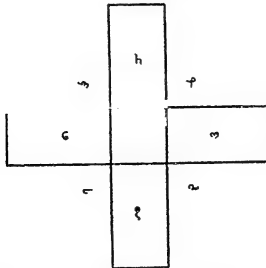
### उडत पगडा.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—सोंगट्या, चौपट, सात कवड्या.

ह्या खेळांत चौपटाचे चार पट तीं चार घरे, व चौपट जमिनीवर ठेवल्यानंतर दोन दोन पटांमध्ये जो जमिनीचा एकेक भाग येतो, ते एकेक घर मिळून एकंदर आठ घरे धरितात. पटांवरील घरांचा उपयोग ह्या खेळांत कांहींच नसतो.

सोंगट्यांची चाल.—पहिल्या प्रकाराप्रमाणेंच ह्या खेळांतहि सोंगट्या नेहमीं उजव्या हाताकडे पुढें पुढें चालतात.



दान.—पहिल्या प्रकारांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—समोरासमोरील दोन पटांच्या दोन बाजूंस

\* कोठें कोठें बुरूज बांधला असेंहि ह्मणण्याचा प्रघात आहे.

दोघींहि खेळणारणींनीं वसावें, व प्रत्येकीनें एकेका रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या. जी ज्या पटाच्या समोर वसली असेल, तो तिचा पट असें समजावें.

नंतर एकीनें कवड्या टाकून दान घ्यावें व सोंगटी चालवावी. नंतर दुसरीनें दान घेऊन सोंगटी चालवावी याप्रमाणें, दोघींनींहि आळीपाळीनें खेळावें.

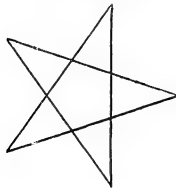
एकीची सोंगटी, दुसरीची सोंगटी ज्या घरांत असेल, त्या घरांत गेली, कीं दुसरीची सोंगटी मेली, असें समजावें. मेलेल्या सोंगटीस चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

सोंगट्या चालतां चालतां सर्व घरें फिरून पहिल्या घरांत ( खेळणारणीच्या पटावर ) आल्या कीं त्या पुनः पहिल्याप्रमाणेंच चालतात. याप्रमाणें सोंगट्या एक सारख्या फिरत रहातात.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळत असतां एकीच्या चारी सोंगट्या मेल्या कीं, दुसरीचा तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.

## देखत भुल.

हें एक कोडें आहे. त्याची आकृति खाली दिल्याप्रमाणें असते :—



देखत भुली कागदावर, अगर पाटीवर काढतात.

देखत भुल काढल्यानंतर एक मुलगी दहा बारीक खडे अथवा दाणे घेते व दुसरीस सांगते—

“ह्या खड्यांपैकीं नऊ खडे, देखत भुलीच्या कोणत्याहि एक एका सांध्यापासून आरंभ करून त्यापासून सरळ रेषेंत असणाऱ्या तिसऱ्या



सांध्यावर एक, याप्रमाणें नऊ सांध्यावर ठेवावे. मात्र खडे ठेवीत असतां ज्या सांध्यावर पूर्वीच खडा ठेविला असेल, त्या सांध्यापासून खडा ठेवण्यासाठीं मोजण्यास आरंभ करतां कामा नये.”

नंतर दुसरीनें सांगितल्याप्रमाणें खडे ठेविले पाहिजेत. ते तिला ठेवितां आले तर तिनें कोडें सोडविलें, व ठेवितां न आले तर अर्थात् ती हरली. मग पहिलीनें तिला खडे कसे ठेवावयाचे तें दाखविलें पाहिजे.

हें कोडें एखाद्या मुलीनें दुसऱ्या मुलीस घातलें असतां तिला तें सोडवितां न येऊन वाईट वाटूं नये अशी आमची मनापासून इच्छा असल्यामुळे हें कोडें कसें सोडवावें तें पुढें सांगितलें आहे.

प्रथम कोणत्यातरी, एका सांध्यापासून आरंभ करून त्यापासून सरळ रेंवेत असणाऱ्या कोणत्याहि तिसऱ्या सांध्यावर खडा ठेवावा. नंतर हा पहिला खडा ठेवण्यासाठीं ज्या सांध्यापासून मोजण्यास आरंभ केला असेल, त्या सांध्यावर खडा ठेवितां येईल, ह्मणजे तो सांध्या ज्या सांध्यापासून तिसरा असेल, त्या सांध्यापासून मोजण्यास आरंभ करावा, व याचक्रमानें पुढेहि खडे ठेवित जावें, ह्मणजे सांगितलेल्या अटीवर नऊ सांध्यावर नऊ खडे ठेविले जाऊन कोडें सोडविलें जाईल.



## खेळासंबंधी पारिभाषिक शब्द\*

अट्टीनें = जमिनीस आंगठा टेंकून.

उजवणें = सुटणें.

कट = खेळावयाच्या पटांत ज्या घरांत दोन सरळ रेषा एकमेकींस उभ्या आडव्या छेदतात ते घर.

कावड = दंड.

कुजणें = नियमा विरुद्ध वागल्यामुळें खेळांतून निघणें.

कोलणें = विटी गल्लीवर आडवी ठेवून ती दांडूनें फेंकणें.

खुंट = दोन टोंकाचे दोन खेळणारे ( खो खो कारस्काच्या ).

गट्टा = फेंकावयाची मोठी कवडी, काजूची बी, अगर अंब्याची कोय.

गडी = खेळणारा.

गल्ली = जमिनीस पाडलेली लहान खांच.

गिल्ली = विटी ( विटी-दांडू ).

गुलकवणें = हातांत धोळून जमिनीवर टाकणें.

चकणें = पुष्कळ खेळणारांपैकीं एकावर राज्य देणें.

चंपा = ठिकीवर पायांचा पंजा सरळ मारणें.

चुकणें = फेंकणें ( मोठ्या ).

चोर = डाव देणारा.

जळणें = नियमा विरुद्ध वागल्यामुळें खेळांतून निघणें.

टिपणें = शिवणें.

तोबा = उपरण्याचीं किंवा धोतराची दोन टोंकें एकत्र करून त्यास पीळ देऊन केलेला कोडगा.

\* सर्व खेळास साधारण असे शब्द, व खेळाचें वर्णन वाचीत असतां जे शब्द न समजण्याचा संभव आहे, असेच शब्द येथे दिले आहेत. ज्या त्या खेळास लागू असणारे शब्द ज्या त्या खेळांत दिले आहेत.

पई = खेळण्याच्या जागेंत ज्या अंतरावरून गोटी धथवा कवडी फेंकून खेळास सुरवात करावयाची, तें ठिकाण दाखविण्यासाठीं केलेली खूण.

पट = उपडी.

भोग्यत = राज्य देणाराचे डोळे धरणारी.

मरणें = खेळांतून निघणें.

मिरी = ज्याची पाळी पहिली असेल तो.

राज्य देणें = डाव देणें.

सुटणें = डाव नं येणें.

हुकणें = खेळावयास चुकणें.



## परिशिष्ट.

(हे सिद्धांत दाते यांच्या पुस्तकांतून घेतले आहेत.)

संक्षिप्त रीतीत लिहिलेले सिद्धांत व त्यांच्या उत्तरांची समजूत.  
बारीक.

८		रा					
७	उं	प्या					
६			घो	घो	प्या		
५	ह						
४	रा			घो			
३	उ		प्या	प्या	ह	घो	
२						ह	
१	ह						
	१	२	३	४	५	६	७

## जाडा.

जाड्यानं प्रथम खेळून चार डावांत मात.

वर दिलेल्या पटाखाली जे अंक आहेत ते पटाचे अनुक्रमांक असून डावे बाजूचे अंक पटाच्या पट्टीचे घराचे अनुक्रमांक आहेत असे समजावे.

आतां सिद्धांत नंबर ४२ पहा. यांत ४२ हा सिद्धांताचा अनुक्रम नंबर आहे. याचे खाली जा रेघ आहे तेथपासून खाली दुसरे रेघेपर्यंत जाड्या बाजूची बुद्धिबळें असून त्या

रेवेखालीं दुसरे रेवेपर्यंत बारिक बाजूचीं बुद्धिबळें आहेत व त्याखालीं जे अधिक चिन्ह आहे, त्याचे डावे बाजूचा अंक जाड्या बाजूच्या बुद्धिबळाच्या एकूणातीबद्दल असून उजवे बाजूचा अंक बारिक बाजूचे बुद्धिबळांच्या एकूणातीबद्दल आहे असें समजावें.

ह्या सिद्धांतांत पहिलें बुद्धिबळ “ ११ ह ” यांत पहिला अंक १ पट्टीबद्दल असून दुसरा अंक १ घराबद्दल आहे. त्या दुसऱ्या अंकापुढें “ ह ” आहे तो हत्तीबद्दल लिहिला आहे. ह्यावरून पहिल्या पट्टीचे पहिले घरां हत्ती आहे असें समजावें. याचप्रमाणें इतर बुद्धिबळें वर दिलेल्या पटावर मांडलेलीं आहेत. ही सिद्धांत मांडण्याची रीति झाली. याप्रमाणें एकंदर सिद्धांत लिहिले आहेत. या रीतींत व उत्तरे लिहिण्याचे रीतींत थोडासा फरक आहे ह्मणून ती स्पष्ट रीतीनें खालीं दिली आहे.

**उत्तराची रीति.**—जाड्या बाजूची चाल लिहून त्याखालीं रेघ काढून बारीक बाजूची चाल दिली आहे. वर दिलेल्या सिद्धांताचें उत्तर पहा. त्यांत जाड्या बाजूची पहिली चाल “ ह १२,” त्यावर बारीक बाजूची चाल “ घो ३४,” जाड्या बाजूची दुसरी चाल “ ह २१,” त्यावर बारीक बाजूची दुसरी चाल “ घो २२,” इत्यादि, याप्रमाणें खेळून मात होते. आतां प्रथम चालींत “ ह ” खालीं जो अंक २ आहे, त्यावरून दुसरा हत्ती खेळणें असें समजावें. सारखीं बुद्धिबळें एकाच पट्टींत असल्यास घराचे अनुक्रमावरून व निरनिराळ्या पट्टींत असल्यास पट्टीचे अनुक्रमावरून पहिले किंवा दुसरे ओळखतां येतें. ह्या सिद्धांतांत एक हत्ती पहिले पट्टीचे पहिले घरां आहे आणि एक हत्ती सातवे पट्टीचे दुसरे घरां आहे. ह्यावरून वर सांगितल्याप्रमाणें पहिले पट्टीचे पहिले घरां असणारा हत्ती पहिला असून सातवे पट्टीचे दुसरे घरां असणारा हत्ती दुसरा आहे हें उघड आहे. ह्या सिद्धांतांत दुसरा हत्ती प्रथम खेळावयाचा आहे यासाठीं दुसरा समजण्याकरितां “ ह ” चे खालीं अंक २ लिहिला आहे. याचप्रमाणें जरूर त्या प्रसंगीं पहिलें व दुसरें बुद्धिबळ समजण्याकरितां त्या त्या बुद्धिबळाखालीं अंक घातले आहेत.

ह्या परिशिष्टांत जे सिद्धांत दिले आहेत त्यांत जाड्या बाजूनें प्रथम खेळून बारीक बाजूवर डाव करावयाचे आहेत.



## दोन डावांत होणारे मातेचे डाव.

१	२	३	४	५	६	७	८
३५ व	११ रा	३६ प्या	३२ रा	२१ ह	२५ ह	१६ ह	३१ उं
४३ घो	१२ प्या	४५ प्या	३४ प्या	२५ घो	३१ ह	२५ प्या	४४ प्या
६६ प्या	२२ प्या	४७ ह	४२ घो	३४ प्या	४७ उं	४४ प्या	५२ व
८४ रा	२५ घो	६७ व	५५ ह	५१ रा	५१ रा	५७ रा	५८ रा
१८ ह	५३ उं	७१ रा	७५ व	५६ प्या	७१ ह	६४ उं	६८ घो
२४ प्या	३८ उं	३८ रा	४४ रा	५७ ह	८५ घो	६५ उं	७२ प्या
४६ उं	४७ प्या	५५ उं	४६ घो	२६ उं	४५ रा	२१ घो	२३ व
७६ उं	४८ रा	६८ व	५७ उं	३५ प्या	५२ प्या	२७ रा	२४ प्या
८६ रा	५६ प्या	८७ प्या	६३ व	३६ रा	६१ उं	४५ प्या	६५ रा
८७ प्या	६८ घो	८८ ह	६५ प्या	४६ प्या	७२ प्या	८१ उं	७३ प्या
४+६	५+५	५+५	५+५	६+४	६+४	६+४	६+४

## दोन डावांत होणारे मातेचे डाव.

९	१०	११	१२	१३	१४	१५	१६
१२ उं	३१ ह	३३ व	११ रा	१२ रा	१४ प्या	१२ उं	३२ ह
१४ प्या	५१ ह	३८ ह	१४ घो	३८ घो	२१ रा	२८ उं	४३ घो
२२ प्या	५७ रा	५५ घो	२१ रा	४६ घो	४४ घो	३२ प्या	५१ व
४१ ह	६३ प्या	६३ प्या	२२ प्या	५१ ह	४६ उं	३७ ह	५३ प्या
५१ उं	३५ घो	६५ रा	२५ घो	५७ ह	५८ घो	४२ व	५८ घो
६३ प्या	३६ प्या	११ उं	१७ प्या	१६ रा	६३ ह	४४ ह	७१ उं
८८ रा	४४ प्या	१४ ह	१८ रा	६३ घो	७२ उं	७५ प्या	७३ ह
२३ घो	४५ रा	४५ रा	२४ व	७५ घो	११ उं	८१ रा	७५ प्या
३४ रा	५५ प्या	४६ प्या	२७ प्या	७७ ह	२२ प्या	४५ घो	८१ रा
३५ प्या	६४ ह	७३ व	२८ घो	८६ प्या	४५ रा	५३ घो	४५ उं
७+३	६६ ह	८३ घो	३६ ह	८७ ह	४७ प्या	५५ रा	५४ रा
	४+७	४+७	५+६	५+६	७+४	८+३	६+२

## तीन डावांत होणारे मानेचे डाव.

१७	१८	१९	२०	२१	२२	२३	२४
२३ उं	१५ व	१२ व	१८ व	१७ उं	११ व	२१ ह	१२ व
२७ ह	३५ घो	३२ प्या	४५ ह	१८ रा	२१ घो	३१ रा	१४ प्या
३२ प्या	४४ प्या	४१ ह	५२ उं	३३ ह	२२ ह	३३ ह	१५ प्या
३५ उं	५१ ह	४६ उं	५३ घो	३७ ह	२८ रा	४२ प्या	२५ प्या
५२ घो	५२ उं	५३ प्या	६२ प्या	४२ घो	४२ प्या	४७ उं	४४ रा
६४ घो	५४ घो	५६ उं	६४ घो	४८ घो	४५ प्या	५५ प्या	४७ प्या
७२ रा	७५ उं	५७ ह	६६ प्या	६५ उं	५१ उं	६४ प्या	५१ उं
७४ प्या	८३ प्या	६२ रा	७३ प्या	७४ प्या	५२ उं	६५ घो	५६ प्या
८३ प्या	८७ रा	८५ घो	८२ रा	८२ प्या	६३ प्या	८३ प्या	६५ प्या
१५ प्या	१२ घो	१३ घो	१७ घो	४१ घो	८५ ह	८५ घो	७२ घो
३६ प्या	१६ प्या	१८ उं	२६ ह	४५ प्या	१५ ह	३४ प्या	२६ प्या
५४ रा	१८ ह	२१ घो	२८ घो	५३ प्या	१६ उं	४५ प्या	२७ प्या
५५ ह	२८ उं	५४ रा	३४ प्या	५४ प्या	२७ घो	४६ प्या	४३ प्या
६६ प्या	४५ रा	५८ ह	३७ ह	५५ घो	३३ उं	५४ रा	४६ रा
७६ प्या	४७ प्या	६६ उं	५४ रा	८४ प्या	३५ रा	६६ प्या	४८ उं
८४ प्या	६१ उं	७६ ह	७४ प्या	८६ उं	३७ घो	७२ घो	६९ घो
८८ घो	६५ घो	८४ प्या	८३ उं	८८ घो	४६ प्या	८४ प्या	६६ प्या
९+८	९+८	९+८	९+८	९+८	१०+७	१०+७	१०+७

२५	२६	२७	२८	२९	३०	३१	३२
१५ प्या	११ उं	१८ व	१४ प्या	११ रा	१३ व	४३ प्या	१६ ह
३२ ह	२३ प्या	२५ प्या	२१ रा	३७ ह	१८ घो	४५ घो	२२ रा
४४ घो	२४ प्या	२७ रा	२४ उं	४३ ह	२४ उं	४७ व	३१ उं
५१ उं	२७ रा	३२ प्या	३२ प्या	५२ उं	३१ ह	५२ रा	४३ उं
५३ रा	३५ प्या	३४ प्या	३४ घो	५४ घो	३६ घो	५४ घो	४८ घो
५८ उं	४२ घो	३७ घो	४३ प्या	६७ घो	३७ रा	६५ प्या	५२ प्या
६५ प्या	४३ घो	४३ प्या	६४ व	७२ व	४७ उं	६६ प्या	५३ प्या
७६ ह	५५ ह	५४ घो	८३ घो	८२ उं	५२ प्या	७३ प्या	६४ घो
७८ व	७३ प्या	७२ प्या	१८ उं	१३ प्या	१४ प्या	८२ प्या	८४ प्या
८३ प्या	८४ प्या	७६ उं	२७ घो	१७ घो	२५ प्या	१३ प्या	२३ प्या
३४ उं	८७ उं	६६ उं	४५ रा	२५ प्या	२६ प्या	२१ घो	२४ प्या
३७ प्या	१२ प्या	२६ प्या	४६ प्या	४४ प्या	३५ उं	५५ रा	४१ उं
४७ ह	३३ ह	३५ प्या	४७ ह	५६ रा	४५ रा	५८ ह	४६ उं
५५ रा	४४ रा	५५ रा	५७ घो	६५ उं	४६ प्या	६७ प्या	५५ रा
६६ घो	४५ प्या	५६ प्या	६५ प्या	६८ व	५३ घो	८४ उं	५८ घो
७७ प्या	७४ प्या	६२ व	६८ ह	७६ ह	५४ प्या	५५ प्या	७७ प्या
८४ प्या	८६ प्या	७३ प्या	८४ प्या	८७ प्या	५५ प्या	८७ व	८१ ह
१०+७	११+६	११+६	८७ व	८८ ह	७६ घो	८८ ह	८५ घो
			८+१०	८+१०	८+१०	९+९	९+९

## चौर डावांत होणारे मातेचे डाव.

३३	३४	३५	३६	३७	३८	३९	४०
१५ घो	११ ह	२८ ह	११ रा	१४ उं	३४ प्या	१४ ह	१६ प्या
१६ प्या	३१ ह	४४ प्या	१४ प्या	२२ व	३७ घो	३४ उं	२२ व
६४ ह	४३ घो	५५ प्या	१५ व	२५ घो	५२ उं	४२ प्या	२७ उं
७२ प्या	४४ घो	६४ ह	४५ घो	३४ प्या	६४ उं	४४ घो	३२ प्या
७३ उं	५२ प्या	६६ घो	४६ घो	५४ घो	६८ ह	५१ रा	३४ ह
७४ व	७२ व	७३ प्या	५१ उं	६४ उं	७३ प्या	६६ ह	३६ प्या
८१ रा	८१ रा	८२ रा	५३ प्या	६५ प्या	७५ ह	८२ उं	५१ उं
८३ प्या	८२ प्या	८३ उं	६७ उं	७४ रा	८५ रा	८६ घो	५२ रा
१७ प्या	१८ ह	१४ प्या	१७ उं	१५ व	१३ प्या	१२ घो	१३ घो
१८ रा	२७ उं	३४ प्या	२१ घो	२३ घो	१४ व	१५ उं	१४ उं
२७ प्या	२८ रा	६५ उं	३२ प्या	२७ प्या	१६ उं	३५ प्या	१७ उं
३७ ह	६७ प्या	६७ ह	४३ प्या	२८ ह	२४ प्या	४८ घो	२८ रा
४४ उं	७७ व	७५ रा	५५ रा	३५ प्या	३१ उं	५४ रा	३५ ह
४६ घो	७८ ह	७६ प्या	६५ घो	३८ रा	५३ प्या	५८ ह	३८ ह
५३ व	८४ घो	८५ ह	८४ प्या	४७ ह	५४ रा	६३ उं	५३ प्या
५७ घो	८६ प्या	८६ प्या	८७ उं	७५ प्या	६२ घो	८८ ह	५७ प्या
८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८

४१	४२	४३	४४	४५	४६	४७	४८
२६ व	११ ह	१३ ह	१६ ह	१५ उं	१२ ह	२५ रा	३५ प्या
३३ रा	१७ उं	३३ उं	२४ प्या	१६ प्या	१३ रा	२६ प्या	४३ प्या
४३ प्या	२७ प्या	५१ रा	४१ उं	२२ रा	२१ ह	३४ प्या	४६ घो
४६ उं	२८ रा	५२ प्या	५१ उं	३१ घो	३३ प्या	४२ प्या	५२ प्या
५८ घो	३६ घो	५७ घो	५८ रा	३१ प्या	३६ प्या	४३ घो	६३ उं
६६ घो	४३ प्या	७२ प्या	६३ प्या	३८ उं	४६ घो	४६ प्या	६५ ह
७२ प्या	४४ घो	७६ व	६४ प्या	६४ प्या	६३ उं	५४ उं	६७ ह
८४ प्या	७२ ह	७८ ह	६५ घो	६५ ह	६८ उं	६२ घो	८३ रा
१४ प्या	१३ उं	१५ ह	७५ प्या	८३ ह	८३ प्या	८४ प्या	८४ घो
३८ उं	१६ रा	३४ व	२३ प्या	२३ प्या	१५ रा	२७ प्या	१८ उं
५३ प्या	१५ ह	३७ प्या	३४ प्या	३२ प्या	१६ प्या	३८ उं	३२ ह
५४ ह	३३ प्या	४६ प्या	३७ प्या	३६ प्या	३८ उं	४४ रा	३६ प्या
५६ रा	४६ घो	५३ रा	४२ प्या	४१ रा	४३ प्या	४७ प्या	५६ रा
६४ प्या	५३ ह	५४ प्या	४५ रा	५४ उं	४४ प्या	५६ प्या	७८ घो
६७ प्या	५६ प्या	६४ प्या	५४ घो	५८ ह	५६ व	८५ प्या	८६ प्या
८८ व	६३ घो	७४ उं	७१ घो	७८ ह	६६ प्या	८७ प्या	८७ प्या
८+८	८+८	८+८	९+७	९+७	९+७	९+७	९+७



तीन डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांची उत्तरं.

चार डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांची उत्तरे.

चार डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांची उत्तरे.

[illegible]

